www.domo.tsx.org

DOMO

Número 9

Año 5

LA GENERACIÓN DE AFICIONADOS A LA ANIMACIÓN E HISTORIETA JAPONESA

MÉXICO $17.00 PESOS

PÁGINAS SECRETAS

Disponibles solo para nuestros lectores

No es Candy Candy, Te presentamos a:

Lady Georgie

- Compra Venta Entre Particulares
- Parodio
- Casas del futuro
- Razones
- Noticias
- Dragon Quest
- Silent Möbius
- Burn Up
- Cherry Project
- Sailor V
- Wish
- Bakuretsu Hunter
- Partners por José Luis B.
- En la red
- Golden Boy
- Niñas Magicas

SLAM DUNK

DOMO5 8

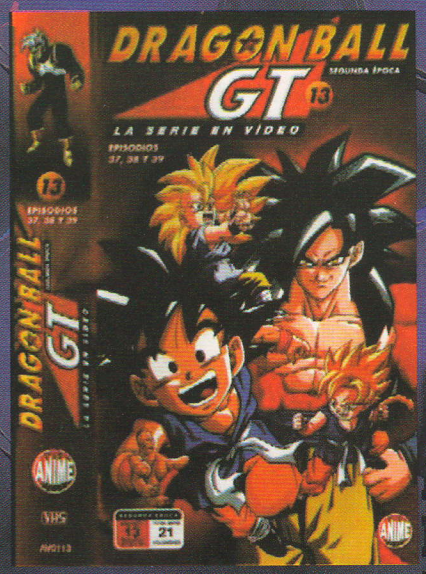
http://www.molocomics.tsx.org

molocomics@yahoo.com

MOLO COMICS

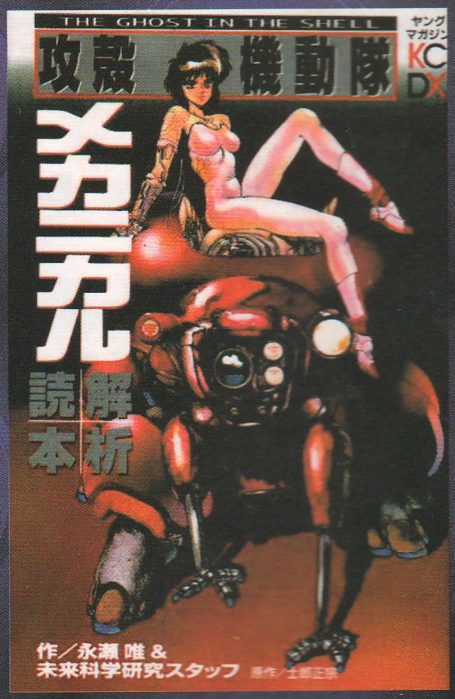
Río Churubusco #357
Col. Unidad Modelo
Tel. 582-4530

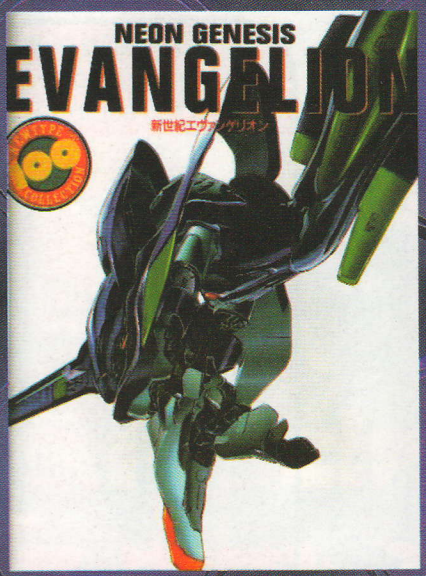
Pericoapa
LOCAL I-10



ANIMAGIC

Plaza Acoxpa #554
Local 5 Villa Coapa
Tel. 678-0697





Sección de manga H

ATENDEMOS Y ENVIAMOS PEDIDOS A CUALQUIER PARTE DE LA REPUBLICA MAYOREO Y MENUDEO

Ejemplar 58 Agosto 1999 año 5 #9
http://www.domo.tsx.org

INDICE

3 este índice
4 Editorial
5 Entre Particulares
7 Parodio
8 Casas del futuro
9 Razones
10 Noticias
12 Dragon Quest
14 Silent Möbius
16 Burn Up
21 Lady Georgy
23 Cherry Project
24 Sailor V
25 Wish
26 Slam Dunk
27 Bakuretsu Hunter
28 Partners por José Luis B.
31 En la red
32 Golden Boy
33 Niñas Magicas

SOMOS TODO OIDOS
5388-5205

Llamar no tiene costo (excepto si es Larga Distancia) haz comentarios y sugerencias a la revista DOMO

LINEA DOMO
Lunes a Viernes de 8:00 a 22:00
De cualquier parte de la república marca:
01-5388-5205, ¡LADA te cobra 50% menos de las 20:00 hrs en adelante!

DIRECTORIO

Direción General
Valente Espinosa Islas
Edición e Investigación
GladisPérez Avelino
Arte Ilustración
Sergio Pérez Segovia
Jose Luis Belmont
Director de Corresponsales en Tokio
José L.F. (Replicant 1)
Colaboraciones
Israel Jacal
Yonatan Gomez Uribe.
Tania Fabiola G.
Hikaru Segura Kato

ANUNCIOS GRATUITOS

Envía tu anuncio de hasta 15 palabras. Por correo al APARTADO POSTAL 78-004 México D.F. 07700 Y AHORA TAMBIEN POR INTERNET, visita nuetra página WEB.

Se permiten anuncios que involucren videocasetes, bajo riguroso intercambio, o que sean gratis, sin que exista dinero en la transacción. Lo mismo opera para audiocasetes, figuras de resina o modelos a escala. EVITEMOS LA PIRATERIA

Nos reservamos el derecho de aplazar o no publicar anuncios a nuestra discreción. Al tratarse de anuncios particulares no podemos avalar la calidad de los productos ofrecidos.

Ahora ya puedes colocar tus mensajes gratuitos por vía internet, visitando la página de DOMO, en todo caso tu número de teléfono es indispensable y también publicamos tu dirección de correo electrónico (e-mail).
Además te puedes dar de alta con nuestro sistema de "*majorDOMO*" para que recibas correo cada vez que la página DOMO sea actualizada, visitanos en:
http://www.domo.tsx.org

File Not Found

The requested URL was not found on this server.

PAGINAS SECRETAS

Correo electrónico
revista_domo@yahoo.com

¡Escribenos! Correo de papel
Apartado Postal 78-004
México D.F. CP 07700

Precio al Público $17.00 DOMO es una gaceta mensual editada y distribuida por aficionados y para aficionados a la animación e historieta japonesa. Eje Central Lázaro Cárdenas #205 Col. Vallejo CP 07870 Teléfono 5388-5205.
Toda correspondencia enviarla al Apartado Postal 78-004 México D.F. 07700.

Registro ante la Secretaría de Gobernación, Número de Certificado de Licitud de Título # 9328 y Certificado de Contenido # 6514. Reserva al Título en Derechos de Autor #9328
Impresa en Grafi-Mex Dr Olvera Col Doctores. México D.F.

Reportajes Especiales de corresponsales en (Tokio) Japón, (California) E.U. y Europa afiliados a las redes AnimeNet™
Las imagenes, títulos y marcas son propiedad de sus respectivos autores y representaciones legales.
Los artículos presentados son responsabilidad de sus respectivos autores.
No nos reponsabilizamos por las ofertas hechas en los espacios publicitarios.
Todos los derechos reservados, se prohibe cualquier forma de reproducción total o parcial del material publicado en este número.

SOLO USAMOS AMD K6 2 PROCESADOR 3DNOW!

Editorial

por Valente Espinosa

¿Cual es el mensaje?

Al contemplar los tan variados títulos de animación japonesa,

Por un lado, hay quienes dirían que contiene mucha violencia y erotismo, pero también hay quienes encuentran los mensajes de lealtad y justicia. La variedad de los temas tratados en la animación japonesa es muy extensa.

Hay títulos de la animación japonesa que no son aptos para niños, y algunos que requieren de la supervisión de un adulto.

Consideramos que los adolescentes y adultos que gustan de la animación japonesa, encuentran en este genero, nuevas fronteras narrativas que no habían experimentado antes.

Hay padres de familia preocupados por el contenido de la televisión de estos días, pero, ¿es que podríamos suponer que lo que la TV nos presenta es en promedio lo aceptable para estos tiempos?, ¿o se deja llevar por las tendencias comerciales en exceso, rebasando todas las fronteras de aceptabilidad de la moral comunitaria?

Ante la diferenciación de los tipos de aficionados están los que conocieron el anime por videocasetes, recomendados por otros aficionados, los cuales son una minoría. Y aquellos que lo vieron por televisión y se encontraron con los aficionados que ya conocían la historia, y en una necesidad de no estar fuera de la información, empezaron a preguntar, averiguar y a aficionarse.

¿Que es lo que entiendes tu al ver un titulo de animación japonesa?
Escríbeme al apartado postal 78-004 México DF, cp 07700
O bien por correo electrónico a: revista_domo@yahoo.com

SUSCRIPCIONES
PUBLICIDAD
DISTRIBUCION MAYOREO
PROMOCION DE EVENTOS
ANUNCIOS DE CLUBS
LINEA DOMO 5388-5205
EN LA CIUDAD DE MEXICO
DE PROVINCIA LLAME AL 01-5388-5205

¿Que articulos y reportajes te han gustado mas?
¿Quien es tu articulisa preferido?
Queremos conocer tu opinion.
Llamanos a la línea DOMO y opina.

5388-5205

También por correo electrónico en:
revista_domo@yahoo.com

Compra Venta Entre Aficionados

De: Arturo Soto Flores "Frezer"
Localidad:México, Distrito Federal
Teléfono 56-50-34-26
vendo ovas de ranma numero 2,4 y 5 con excelente calidad, además compro tarjetas de sailor moon serie memories (las grandes que son de todas las series).

De: J.AYANAMI.K
Localidad:MEXICO,D.F.
Teléfono 1865251
Cambio manga h y normal compro todo lo relacionado con ayanami vendo super nintendo con 3 cartuchos d.b.z r1/2 draculo nuevo modelo $1000 o a tratar cambio peliculas h y normales cambio todo lo relacionado con la animación japonesa tarjetas, revistas, playeras, barajas ect.

De: Tania Fabiola G.
Localidad:Acapulco,Guerrero
Teléfono 4 86-15-69
BUSCO personas de ACAPULCO interesadas en formar un club de suscriptores de DOMO, mándenme un mail o comuníquense por teléfono por la tarde de 4 a 6 pm. :)

De: Sergio Perez
Localidad:Mexico DF
Teléfono 55175072
Fecha: 7:08 AM - 27/6
Vendo Gameboy con 21 juegos, $500 pesos

De: Felipe López Cisneros
Localidad:Guadalajara Jalisco
Teléfono (3)686-12-27
Compro VCD de Anime, Tambien Hentai originales o copias, si estas interesado mandame una lista de los que tienes al E:mail libra@mail.udg.mx ó al infierno9@hotmail.com

De: WOMAN AND REY
Localidad:MEX.D.F. AL SUR..DE LA C.D.
Teléfono 54761369
cambio:6 ovas de rm1/2.por los primeros capitulos de la serie de rm1/2 de la tv..te invitamos a pertenecer al club fuerza zetman capi dos

De: Oscar Mundo Venegas
Localidad:Queretaro Qro
Teléfono 0142 2 23 17 48
Vendo Nintendo 64, un cartucho (Zelda),un controler pak (memoria)interesados manden un correo electrónico a oscarmundo@hotmail.com o comuniquense por telefono

De: Mariana Deytha Mon
Localidad:MEXICO,D.F
Teléfono 56 44 84 90
vendo gen13 numeros 0,1,2,3,7-15,revista minami 2000 nE0 con todo y compacto de "marmalade boy".y seguire en mi busqueda de gente que le guste dibujar ,superarse en plan de amistad y puedo intercambiar info de series

De: Vanessa Adame Tapia
Localidad:México, D.F.
Teléfono 55 52 45 65
Me gustaria conocer a personas a las que les agrade el manga y anime (en especial Evangelion y Video Girl Ai, si no de cualquier anime o manga en general), e intercambiar cosas de ellos.

De: Azarmabeth Glez. (Spawn)
Localidad:Cd. de Mexico
Teléfono 56-56-26-27
Compro Jersey de Hockey de Spawn, en buenas condiciones y a buen precio
Mail:spoon_latinmail.com

De: Ricardo H. Silva Ortega
Localidad:Leon Gto
Fecha: 4:04 AM - 27/7
Soy Ricardo Humberto Silva Ortega y me gustan a morir los comics, mangas, animes, videojuegos, ciencia ficcion y la fantasia y estoy organizando un club de correspondencia via E-mails de nombre Club novenoarte, si te interesa porfavor enviame un E-mail a club_novenoarte@latinmail.com o con @starmedia.com gracias de ante mano.

De: Francisco Javier García González
Localidad:Xalapa, Veracruz
Teléfono 01 28 15 41 80
Busco capítulos de la serie de TV ttitulada "La Señorita Cometa", estoy dispuesto a comprarlos o si alguien tiene una dirección donde haya información sobre esta serie se lo agradeceré infinitamente. También busco capítulos de la original serie de Ultramán, también los compraré

De: Jesus Gutierrez Sanchez
Localidad:Puebla de los Angeles!
Teléfono 2452839
A todos aquellos fans de SLAM DUNK! dejenme decirles que ya me llegaron los episodios de la segunda temporada de TV de esta maravillosa serie. Son los episodios 61 a 101!!! Viva el ANIME!!!!!

De: David Solís
Localidad:DF
Teléfono 55 50 26 96
BUSCO capítulos de TV de ranma 1/2; principalmente los últimos. Estoy dispuesto a compralos, sólo pido que estén bien grabados.

De: Carlos Alberto Polanco
Localidad:Zamora Michoacan
Teléfono (013)5178269
Compro películas y Cd's de Anime XXX(HENTAI)y tambien revistas, casi a cualquier precio(no se manden). Por favor llamenme por telefono

De: JESUS
Localidad:Pachuca, Hgo.
Teléfono (771) 5-33-60
VENDO PlayStation en buenas condiciones, 9 juegos(resident evil 2, Macross VFX, Rival Schools, Pocket Fighter,KOF 97 y 98, Tomb Rider 2 y 3, Gran Turismo)2 controles y una memory card por tan solo $2000 y compro Soundtrack no.2 de Macross Plus. Llamar despues de las 6:00 pm

De: luis humberto
Localidad:México d.f.
Teléfono 7382113
urge ! al chava que iva de anais el la mole 99 por favor de comunicarse de 8:00pm en adelante ademas compro los ejemplares de domo de enero y febrero de 1998. gracias

De: Jesus Szymanski
Localidad:Victoria/Tamaulipas
Teléfono 01 131 6 04 51
Hola de nueva cuenta aqui ando ya saben como siempre bien si

COLOCA TU ANUNCIO GRATUITO VISITANDONOS POR INTERNET EN:
http:// WWW.DOMO.TSX.ORG

hay canciones de anime. les pido de favor, que si tienen musica de anime y por supuesto que esten buenas, por que si no ni para que, se comunique conmigo o si no busquenme en el icq con este numero 35678833. ok

De: Griselda Zamora
Localidad:puebla,pue
Teléfono 2--45-78-39
Hola me gustaria contactarme con personas que le gusten el anime y tambien que le gusten los expedientes x.Asi que si te interesa llamame.

De: Josué
Localidad:Guadalajara Jalisco
Teléfono (3)657 03 41
Cambio imagenes de todo tipo de animacion. en especial de Bakuretsu Hunter. También me gustaria conocer gente aficionada a este arte

De: Eréndira Torres Ramírez
Localidad:D.F.
Teléfono 53-99-46-61
VENDO anime de Sailor Moon R,S,Super S y Stars sin anuncios. Si te gusta Sailor Moon, Los Justicieros, Slam Dunk, Ranma, entre otras cosas llamame (Si no estoy deja recado y telefono, yo me comunicaré)

De: xochitl
Localidad:cholula/puebla
Teléfono 2890407
COMPRO Cd´s de mikami y también de dragon ball Z, sobre todo el de journery ball, ME URGE, si alguien sabe donde puedo comprar un picachu de peluche se lo agredeceria mucho.

De: christian cazares
Localidad:df
Teléfono 55590364
vendo pelicula robotech los centinelas,doujinshi hentai de sailor moon llama de 8 a 10 de la noche

De: Juan Calos Estrada (Bunnyfriend)
Localidad:Guadalajara, Jalisco.
Teléfono (3)651-2377
I'm back! Si quieres conocer al más grande enamorado de Usagi y Chibiusa y obtener imágenes GRATIS (es serio, ¡deveras! o intercambiadas (si no quieres verme la cara)comunícate conmigo al teléfono de arriba

De: Juan Carlos Estrada (Bunnyfriend)
Localidad:Guadalajara, Jalisco.
Teléfono (3)651-2377
A todos los que me llamaron por el M/XX Zine, ¡Gracias! Ahora ando en la busca de un poster de Super Sailormoon versión Animé con fondo bicolor (azul y blanco). Si tu lo tienes, o sabes donde conseguirlo, no seas malito y háblame por tu santa mami. ¡Usagi y Chibiusa te lo agradecerán!

De: Adriana.
Localidad:Mex. D.F.
Teléfono 55-390650.
Vendo revistas de actividades de Guerreras Magicas 1,2 y 3 de editorial Toukan ¡animate¡

De: Griselda Zamora
Localidad:puebla, pue.
Teléfono 2-45-78-39
Hola me gustaria pertenecer a un club de anime y tambien busco personas que quieran ser suscriptores de DOMO asi que si estas interesado llamame o mandame un e-mail

De: Juan
Localidad: Chapla Jalisco
Teléfono (376)53206
Quisiera tener comunicación con personas que practiquen modelismo, para intercambiar información

De: Christian Granados
Localidad:México DF
Teléfono 53833560
Alguien por favor que me enseñe los combos de agarres de King del juego de Tekken 3, y tambien como se ejecuta el martinete de este mismo personaje. Tambien quisiera que me enseñaran como contestar los poderes en el juego de Dragon Ball Final Bout,ambos para PlayStation

De: Isarel Torres Resendiz
Localidad:Mexico DF
Teléfono 53897354
Tengo imagenes para intercambiar de lo que quieran y si quieren hentai ,yo tengo lo que quieran . intercambio imagenes de ranma ,macross,saint seiya

De: Denisse Hernández (Azuka)
Localidad:México D.F.
Teléfono 53-52-27-13
Intercambio revista de Spawn No.41 de Vid, y la de DB No.10, por lo que sea de SM o NGE.Escribanme a: Privada Necapa No.18-3 Col. Nextengo Azcapotzalco México D.F. C.P.02070.Sayonara!

De: DAVID TORRES
Localidad:MEXICO
Teléfono 797 38 80
vendo serie completa de neon genesis evangelion totalmente en español, interesados comunicarse al 7973880 en el df con david, URGE

De: Francisco J. Hernandez T.
Localidad:D.F.
Teléfono 55-29-13-82
compro mangas de dragonball numeros 1,2,23 y 34 pueden dejar recado si no estoy, gracias

De: DIEGO
Localidad:MEXICO
Teléfono 5 3 00 97 82
vendo game boy color con 2 juegos (color) pilas recargables mica y estuche en $1000 aprovecha o lo cambio por n64

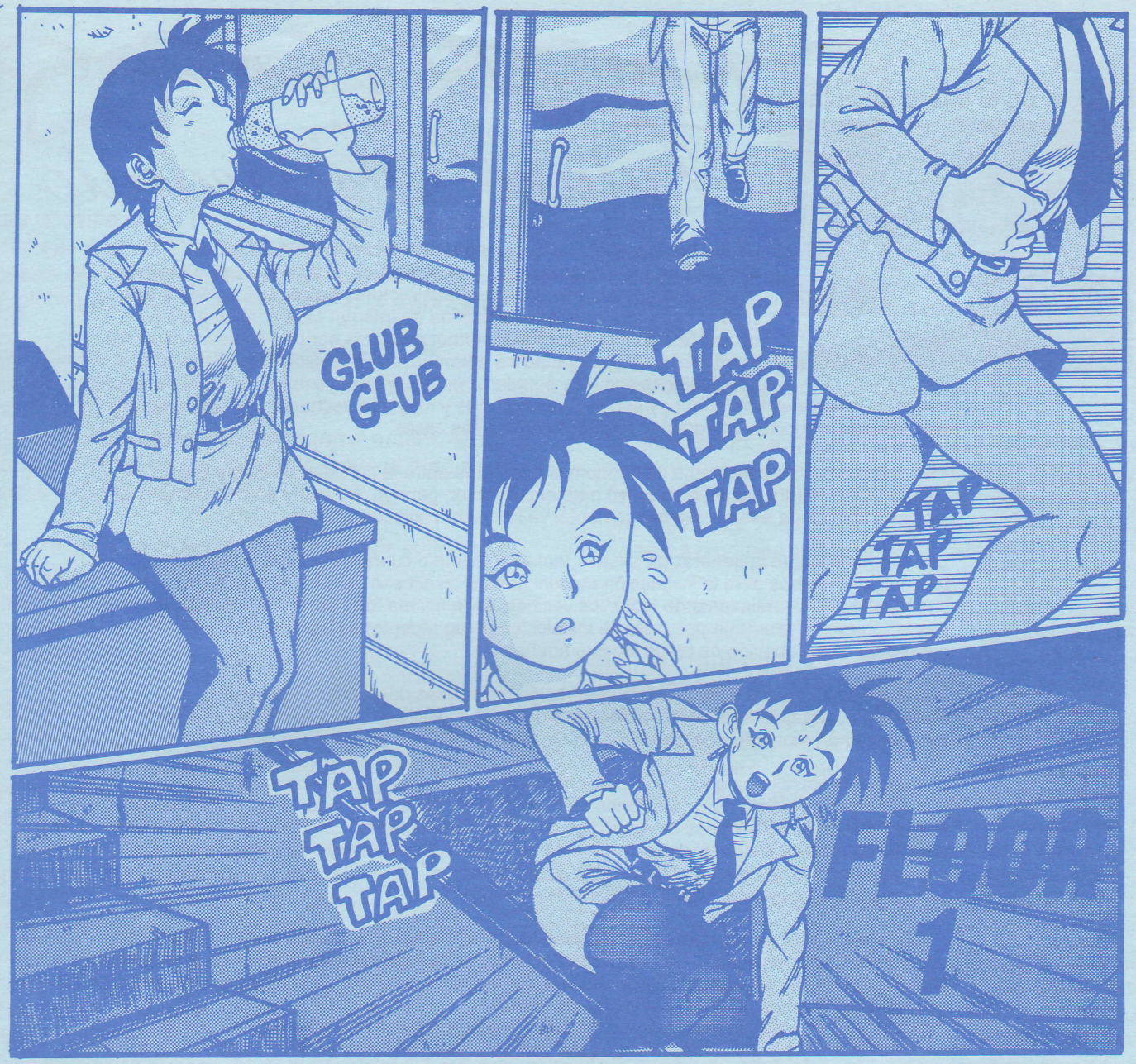
De: Arale Toriyama Slump De Rukawa
Localidad:MEXICO D.F.
Teléfono (5)341-76-70
¡¡¡Que onda!!! (otra vez) COMPRO capitulos de TV de FUSHIGI YUUGI (desde el cap.7 en adelante)en japones o subtitulados. Si sabes donde puedo conseguir los mangas de Fushigi Yuugi te lo agradecere de por vida, tambien si sabes donde puedo conseguir los videos de Clamp in Wonderland 1 y 2 al igual que los mangas de Tokyo Babylon en japones (vol.1 a 6)
Si te gustan las historias de Masakasu Katsura;VENDO mangas 1 y 2 de su más nueva historia I´´s en perfecto estado (nuevos y algo mas... descubrelo) a solo 200$ o por separado el No.1 a 110$ y el No.2 a 90$ llama cuanto antes... (o me arrepentire de venderlos a ese precio).

De: CARLOS CADENA (KBO)
Localidad: PACHUCA HGO
Teléfono 7115987
a todos aquellos que deseen formar un club de anime en mi estado comuniquense conmigo y hacer una subscripcion con esta revista.

De: Luis Alberto Olguin
Localidad:Edo. Mexico y/o D.F.
Teléfono 59381512 ó 57500302
Vendo cuadros de poliester de todas las series de anime y comics americano.

De: Paris "shingo" Mena
Localidad:Mexico D.F.
Teléfono 55-35-11-36
¿TE GUSTARIA HACER UNA ANIMACION? Dibujas, escribes, tienes conocimiento en Corel, Photoshop, Front Page...etc. y te gusta la animacion japonesa ??? Estamos formando un grupo de aficionados al manga y anime para realizar un ambicioso proyecto de animacion ... ANIMATE..!!!!

continúa pág. 30


GLUB GLUB
TAP TAP TAP
TAP TAP TAP
TAP TAP TAP
FLOOR 1

BOOOOM

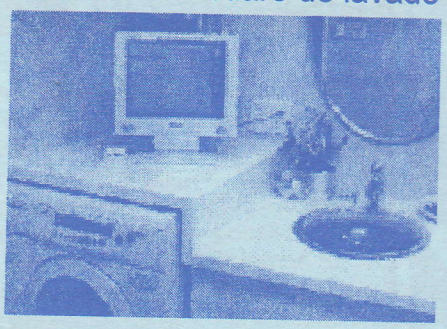
DISCULPE DOCTORA, SE LE OLVIDARON SUS LLAVES...
SEGURIDAD

TARADO, BUENO PARA NADA!! ¿Y PARA ESO TANTO SUSPENSO?
POW
PAT
OOH. SOLO FUE PARA DARLE MAS ACCION A LA HOJA JE, JE,.. AY
POK

Casas del Futuro Inmediato

SEGUNDA PARTE

Internet en el cuaro de lavado



De hecho, la tecnología que integran la electrónica AV ya están disponibles. La digitalización de condominios progresa aceleradamente. Mientras tanto, una agencia de infraestructuras de comunicación ha sido creada para instalar líneas dedicadas de Internet para condominios a costos razonables. Una línea Internet dedicada por una cuota mensual fija permite que una computadora permanezca conectada todo el día. Este tipo de líneas son muy populares en las grandes empresas. En el pasado tenían un costo elevado, pero hoy son más económicas y muy aprovechadas por las personas que manejan negocios y pequeñas empresas desde sus casas.

El elevado costo de conexión a un condominio se divide entre la cantidad de casas que lo integran, haciéndolo bastante atractivo para el público en general. No es de sorprender que todo los condominios de esa cuadra experimental ya han sido vendidos.

Los condominios de la generación pasada tenían sólo una o cuando mucho dos líneas telefónicas. Además para la instalación comunitaria de un acceso Internet dedicado se necesitaba el consentimiento de todos los vecinos, de la misma forma si los residentes deseaban recibir televisión por cable, la instalación de un receptor comunitario también necesitaba la aprobación de todos los que ahí habitan.

Ahora los condominios de la próxima generación todas esas desventajas han dejado únicamente ventajas. Al ofrecer condominios de mucho valor agregado, la industria espera rejuvenecer un mercado deprimido.

La compañía Haseko ha anunciado que integrara una auténtica y muy avanzada conexión Internet en su complejo de condominios en el centro (el cual está formado por 83 condominios) proyectados a ser terminados en agosto de este año. Este complejo ofrecerá un sistema en el cual los residentes podrán fácilmente conectarse a Internet desde una computadora personal mediante una red de área local desde cualquier habitación.
La compañía proporcionará 3000 condominios Internet.

Si las redes digitales están penetrando rápidamente en los hogares, y es muy posible predecir cómo será la vida en el año 2003. La casa del futuro de la empresa Matsushita, es el terreno fértil para una gran variedad de modelos de demostración y prueba. ¿Si la avanzada tecnología y invaden los hogares como será el estilo de vida?
Las dos tendencias más evidentes son la salud y la seguridad económica para las personas ancianas. Estas eran las tendencias que las personas de la próxima generación estarán más interesadas. Respecto a cómo la salud se integrará con la red digital, en el año de 1990 se inició en la prefectura de Kamaishi un proyecto de atención de salud doméstica. El proyecto propuso muchas ideas para un servicio de diagnóstico hospitalario entre las aldeas de una montaña, y la manera óptima de utilizar los canales de televisión por cable.

Específicamente, se instaló un sistema donde un sistema de medición de presión sanguínea y terminal electrocardiograma conectada a la televisión por cable se instaló en las casas de los pacientes. Las medidas tomadas a diario se enviaban al hospital Vía cable. La información era registrada por un doctor, y cuando era necesario, la respuesta del doctor era enviada al paciente, por cable, para presentarse en una pantalla de cristal líquido de la terminal integrada.

La prueba tuvo un éxito rotundo, el cual se convirtió en un negocio con muchos usuarios solicitando el servicio. Una característica atractiva de este proyecto es que ahorra a las personas la molestia de viajar por horas desde sus aldeas en las montañas para que sólo les tomen la presión. Otra ventaja es de que por una cuota fija los pacientes encontrarán bajo la supervisión de un doctor, siendo monitoreados regularmente, encontrándose en un estado relajado. Siendo este el factor más importante en el éxito de un sistema para el cuidado de la salud.

Internet en el baño

Reflexiones

Por. Hebert Gutiérrez Morales

En esta ocasión voy a escribir sobre una situación por las cuales son criticadas todas las animaciones japonesas de forma injusta, ya que no son todas las que explotan la VIOLENCIA para llamar la atención.

La violencia es algo natural en la forma de vida de los seres que habitamos este planeta, principalmente para defenderse y obtener alimento.
En el inicio de la humanidad (¡ay quema mucho el sol!), al igual que el resto de los, la violencia era el medio para conseguir los alimentos.

Debido a la evolución de la humanidad y de su forma de vida, el humano es el único ser de este planeta que incurre en hechos naturales como la violencia, el sexo o el alimentarse en más que funciones naturales y ahora se hace por mera satisfacción (¡viva!).

La violencia es un aspecto completamente normal en la naturaleza humana actual ya que es una forma de sacar nuestras tensiones o aliviar nuestros problemas en cierta forma; es expresada o desahogada de diferentes maneras, algunas más nocivas que otras, como la practica o afición a los deportes, los videojuegos, las bandas, la música o simplemente hay quienes no tienen control y la descargan en el mismo momento ya sea con personas (tanto conocidas como desconocidas), animales o con objetos.

Estoy seguro que todos los días contemplamos o escenificamos ejemplos de violencia cotidianos ya sea en la calle, trabajo, escuela o casa. Y nadie puede negar que en la vida cotidiana ve gente altanera, el clásico automovilista que hace recuerdos familiares, los clásicos "zapes" de los padres a los hijos, o simplemente en nuestro lenguaje que por lo menos al día llegamos a decir un par de groserías (digo las personas decentes ya que una persona promedio dice al día más de 50).

Tampoco es un hecho desconocido que los diferentes medios de comunicación tienen en la violencia una mina de oro ya que está comprobado que hay muy buena aceptación por parte de público al comprar revistas de "nota roja", oír canciones muy agresivas (tanto en la letra como en la música), ver películas de mucha acción (de las que un solo tipo golpea y/o mata a un centenar de malos) y por supuesto la televisión con sus noticieros especializados en violencia (aunque también hay bastante en los noticieros normales).

La animación japonesa no está exenta de la violencia, de hecho tiene unas escenas de peleas excelentes que "prenden" a cualquiera, aunque también hay escenas de violencia menos explosivas como bofetadas a mujeres o golpes a menores.

Pero la animación japonesa (a.j.) no es una precursora de la violencia, ella sólo refleja la realidad que se vive en el mundo; además, como se menciono anteriormente, no es la única forma de expresión que hace uso de ella. Pero aún así se critica más a la a.j. porque supuestamente son programas para niños y por lo tanto deben ser políticamente correctos; y en este aspecto no se puede negar que después de ver un capítulo emocionante de Dragon Ball Z, donde hubo alguna pelea muy padre, un par de niños quieran emular a sus personajes favoritos y quieran imitar movimientos o poderes.

Pero tampoco se puede negar la responsabilidad de los padres en la educación de sus hijos, que no consiste en prohibir el programa o apagar la tele, sino en tener una buena comunicación con sus hijos. Los niños no van a dejar de pelear, por naturaleza son juguetones y se emocionan y fantasean más fácilmente que un adulto, pero tampoco se pueden prohibir esos juegos hasta cierto punto agresivos, que no ven los documentales donde dicen que esos juegos les servirán para cazar su comida (¿o acaso eran los leones?), pero al dejar bien claro en la fantástica mente de un niño la diferencia entre su mundo y el mundo de Goku, el padre o madre habrá cumplido con su misión.

continuará

MANGA NOTICIAS

El robot mas pequeño del mundo

Ha sido construido en Japón un robot de 10 milímetros de largo y pesando menos de medio gramo. Los usos posibles serán; la reparación de centrales nucleares y en dispositivos quirúrgicos

Disney, aflicción del otaku.

Tras de haber adquirido las películas de **Miyazaki** (previo contrato de no censurar el contenido), ahora el monopolio **Disney** se adjunta la obra **Domu** de **Katsuhiro Otomo** (Akira) y realizaran una película con esta historia.

La controversia radica en que las historias de Otomo son en extremo oscuras y violentas. Comúnmente involucrando habilidades superhumanas con las que se destroza a personas. Así que la pregunta es, ¿que planea hacer Disney, quien siempre se ha caracterizado en producir películas para audiencias infantiles? Especulando, dos posibles situaciones serán que produzca la película y la distribuya mediante algunas de sus filiales, la otra alternativa es que mutilen la historia y remendarla con cosas que no encajan pero que sean moralmente aceptables y con un diseño visual "bonito", el tiempo nos mostrará que sucederá, de momento, calma.

Otras notas:

La película **Akira** será redoblada y regrabada en Dolby AC formato 3-5.1. Y se espera una nueva corrida por cines

Columbia Pictures produce la película **Astro Boy**, y como todo lo que han hecho en Hollywood, perderá lucidez y quedara como otro testigo de esta tendencia que tomar caricaturas clásicas y querer hacerlas peliculas con actores reales.

Viz Communications lanza una nueva andanada de títulos, los mas recientes son;

La primer novela gráfica de **Video Girl Ai** (Aquí en México VID ya les lleva ventaja)

El primer ejemplar de **No need for Tenchi** Parte 8

Novela 5 de la serie **Inu Yasha**

Nuevo video de "**Ranma 1/2** Martial Mayhem: Marry Me, Akane"

Nuevo video subtitulado de **Ranma 1/2** Outta Control: The Harder They Fall"

Serie de comics de Aventuras de **Pokemon**

Pioneer se anticipa con sus lanzamientos en el formato DVD de los títulos:
Sol Bianca OVA (invierno 99)
Nazca, (Enero 2000)
Trigun,(Febrero 2000)y

Fushigi Yuugi

Otros títulos programados son:
Black Jack,
Dragonball Z 10: Rebirth,
Dragonball Z 11: Namek,
Dragonball Z 12: Betrayal,
Dragonball Z 13: Zarbon!,
Fushigi Yugi/Mysterious Play DVD
Macross Plus DVD,
Pokemon Vol 8: Primeape Problems,
Pokemon Vol 9: Fashion Victims,
Pokemon Vol 10: Fighting Tournament,
Sonic the Hedgehog Movie,
Tenchi in Tokyo Volume 6: A New Challenge
The Wings Of Honneamise.

Además Pioneer ha comprado los derechos de las dos series de 3x3 Eyes, los adquirió del catalogo de **Streamline**, no hay fecha de lanzamiento al publico

Evangelion en salas de cine (norteamericanas), por parte de Manga Entertainment, pero aun no esta confirmado.

Hayao Miyazaki fue nominado como uno de las "100 personas mas creativas" en la revista norteamericana Entertainment Weekly

Media Blasters anuncia algunas nuevas adquisiciones como **Virtua Fighter** para coincidirla con el nuevo sustema de juegos **Dreamcast,** se espera sea un éxito en venta con sus 35 episodios

Animeworks ha comprado licencias; entre ellas;
Let's Go with the Jungle! (Jungle de Ikou!),
Devil Hunter Kocho, y
Lime Hunter BEM.

Otros títulos incluyen;
Twin Signal,
Gestalt, Voogies Angels,
Cleopatra DC Madonna,
y un documental japones en el que se presenta la actividad de los aficionados en disfrazarse, abarcando varias convenciones y festivales en Japón. Dos nuevos DVD de Animeworks fueron presentados Kite and Ninja Cadets!.

Central Park Media lanzará Battle Skipper, Cybernetics Guardian, Darkside Blues, Genocyber, Knights of Ramune, Midnight Panther, My My Mai, Strange Love y Wild Cardz, asi como Beast City, Lady Blue, y la anticipada colección de UrotsukiDoji Perfect Collection.

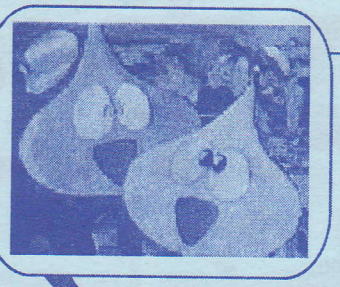
Es posible que Central Park Media no renueve su licencia por los episodios restantes del titulo Revolutionary Girl Utena.

Nueva serie de OVA de You're Under Arrest

Nueva película de Oh! My Goddess

Nueva película de Vampire Hunter D

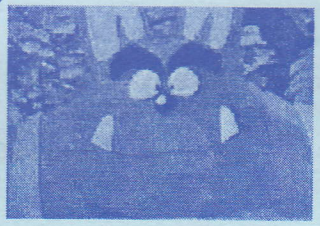
Kia Asamiya (Nadesico, Steam Detectives, Silent Mobius) realizara la adaptación en manga de la película Star Wars Episodio 1, desarrollado en 160 paginas en total.



Chichi (azul) y Kaka (rosa)
Son las mascotas de Tialah. Los dos son compañeros y odian ser separados. Considerando su tamaño, fuerza e incapacidad de hablar el lenguaje humano, poseen una sorprendente personalidad.

Moore
Es un monstruo de joya que hace la mayor parte del trabajo sucio de Baramos. Es el segundo en mandos de Baramos y es un mago muy poderoso pero su sangre se hincha y es suave como un sapo. Vuela de un lugar a otro dentro de una esfera de energía color amarillo naranja, la cual es llenada con ácido que lo protege de las armas y lo ayudan a respirar fuera de Gaim. Ha tenido confrontaciones pasadas con Yanack.

Jikido
Es el segundo en mandos de las fuerzas armadas estarkh. Aunque Jikido es un miembro de la raza estarkh, Baramos favorece más a Moore, esto contribuye a los celos de Jikido y sus ambiciones traicioneras. Como Moore, Jikido respira ácido cuando esta fuera de Gaim. Usa un casco de vidrio lleno de líquido, el cual es una desventaja en batalla ya que se arriesga en romperlo. También lleva una espada la cual "heredó" del anterior jefe general de Baramos.

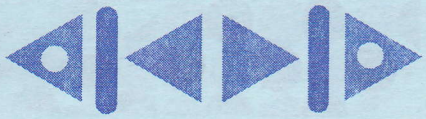


Dodonga
Es un monstruo de joya que es asignado por Baramos para vigilar a Tialah mientras ella esta en Gaim. Es una niñera incompetente pero un fuerte protector. Tialah llega a ser su mejor amiga en el mundo, por quien desea dar su vida.

Zanack
Es una extraña criatura que vive como un ermitaño, pero llego a ser el maestro de Yanack. Es muy sabio y puede sentir a la gente desde lejos. Su magia ayuda a Aberu en sus momentos más terribles.

Baharata
Es un jugador sofisticado cuya experiencia en viajes lo hacen un guía excelente en tierra y mar. Un guapo pícaro que atrae tanto el peligro como a las mujeres, y se aproxima a ambos muy confiado.

Toby
Es un espadachín humano que trabaja para Jikido. Después de conocer a Tiala, él pide ser llamado "Adonis". Daisy lo reconoce como uno de sus hermanos menores, pero él niega su identidad hasta morir.



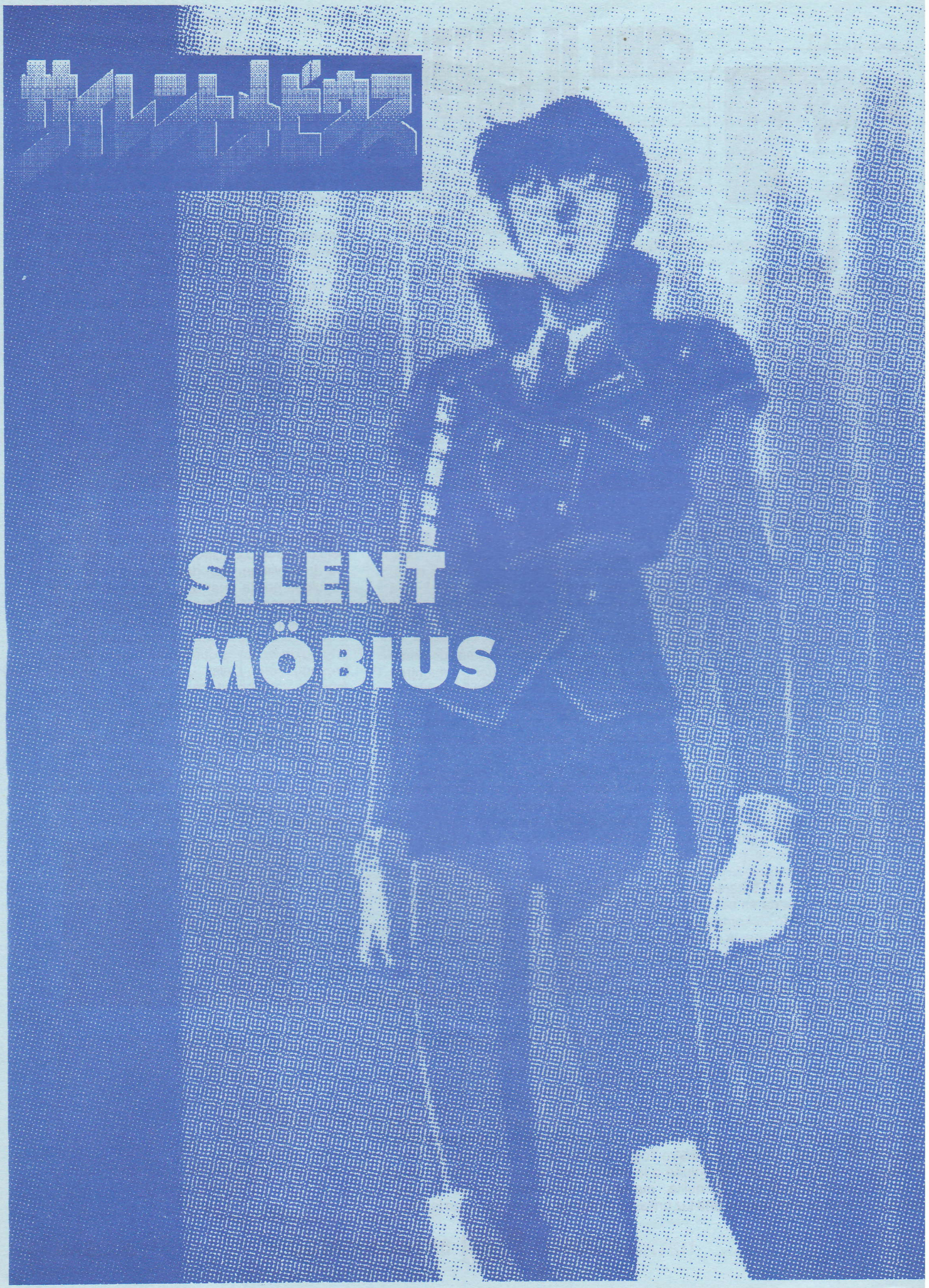
El gran dragón
Es un poderoso monstruo que puede ser liberado por la piedra roja, y vuelto a sellar por la piedra azul. Se dice que el que beba la sangre del dragón se le garantiza la vida eterna.

LA HISTORIA

Comienza en el reino subacuático de estarkh, el hogar de una raza de criaturas que fueron transformadas por su propia contaminación hasta el punto de ser alérgicas al agua limpia. Un día, su líder Baramos decide dejar el reino para buscar al legendario dragón. De acuerdo a la leyenda, la sangre del dragón proporciona la inmortalidad a quien la beba. Baramos sabe que el dragón puede ser convocado por la piedra roja, por lo que emprende su búsqueda con su fortaleza flotante Gaim. Mientras tanto, en una pequeña aldea fuera de Aliahan, una muchacha llamada Tialah esta celebrando su decimosexto cumpleaños. Sus padres la llaman para que salude al maestro Yogi, un anciano sabio que ha ido a visitarla. El maestro le da un collar rojo y un marco como regalo. Ella sale corriendo con sus mascotas Chichi y KaKa, para ver a Aberu quien esta fuera pescando en el lago. Al llegar ahí, Tialah pide a Aberu que pruebe su nuevo invento, una clase de bicicleta con alas. Aberu la pedalea por un momento pero va directo al lago. Tialah va a ayudarlo y mientras están sumergidos, se encuentran una tablilla de piedra en la que hay algo labrado. Leen sobre el gran dragón y como puede ser liberado con la piedra roja y sellado de nuevo con la piedra azul. Pero el dragón únicamente puede ser cortado con una espada especial y la sangre puede ser atrapada únicamente en una taza especial. Gaim llega a Aliahan, y Baramos deja caer el ancla al lago, envenenándolo. Todos los peces mueren. Aberu y Tialah se encuentran a la orilla al hechicero de Baramos, Moore. Moore pide que Tialah le entrege la piedra roja, ella se niega y Aberu hace un esfuerzo valiente para defenderla. Los dos son teletransportados a bordo del Gaim por la magia de Baramos y terminan cara a cara con éste. Baramos levanta a Aberu y lo arroja a la pared, entonces es expulsado de la fortaleza. Antes de que caiga, Tialah le dice a Chichi se encargue de él. Vencido y dañado, Aberu cae al lago con una de las plumas de la bicicleta flotante de Tialah y él jura traerla de vuelta a cualquier costo. Después despierta en casa del sacerdote e inmediatamente es intimidado por su corpulento amigo Mokomoko, quien esta enamorado de Tialah y esta furioso de que Aberu permitiera que la secuestraran. El sacerdote les informa que Aberu va a llegar a ser el legendario héroe de la piedra azul, y le da un marco y una corona la cual contiene la piedra azul. Mokomoko lo desaprueba y el sacerdote le dice que acompañe a Aberu. Aberu se arma con una espada y Mokomoko consigue un par de palos de granito.

Al darse cuenta que Tialah no sabe nada acerca de la piedra roja que esta en su cuello, Baramos envía a Moore a atacar la aldea y recabar información. Adoptando una amenaza formidable, Baramos reúne su energía alrededor de un juego de joyas de la colección de Gaim, creando un oso hormiguero gigante. Durante el ataque de la aldea, Moore encuentra los padres de Tialah y al maestro Yogi, él los pone en trance y se entera de los detalles del dragón por parte del maestro Yogi. Durante el escape de Moore, deja atrás al oso hormiguero gigante para que destruya todo. Ya recuperado, el maestro Yogi se las arregla para invocar el poder del dragón, mientras Mokomoko golpea a la criatura con sus palos. Aberu salta sobre el monstruo con una horquilla, matándolo instantáneamente. El oso hormiguero explota provocando una luz brillante, antes de condensarse en las tres joyas de las que fue formado. Yogi dice a Aberu y Mokomoko que busquen al rey de Aliahan para recibir más información. Agotado de su fuerza, Yogi muere.

El rey obsequia a Aberu una espada y lo envía junto con Mokomoko a un portal mágico en su fuente subterránea escondida. Inmediatamente, el castillo es atacado por un enorme multitud de los monstruos de joya de Baramos. Moore permanece en el castillo el tiempo suficiente para leer las mentes de los reyes. Entonces, una misteriosa guerrera ataca en el castillo y despacha a todos los monstruos restantes. Ella hace una salida repentina después de recolectar las joyas de monstruos. Al otro lado del portal, Aberu y Mokomoko se encuentran rodeados por monstruos borrachos en un baño público en las montañas. En una piscina cercana, un hechicero borracho los ve y se presenta como Yanack. Al principio Aberu rechaza la oferta de Yanack de ayudarlos. Al dejar el baño, Aberu y Mokomoko torpemente caen de la montaña, pero Yanack los rescata en un cesto volador. El cesto prueba ser el modo principal de transporte. El trío visita la aldea de Leebe y resuelven el enigma que la población anciana les pusieron, su premio es un mapa, que les dejo un héroe conocido como Roto. Conforme los tres viajan, se dan cuenta que son seguidos por la guerrera. Ella se da cuenta que los tres están desarrollando un hábito de ser atacados por los monstruos de Baramos, a quienes ella fácilmente puede matar por el premio de las joyas que tienen dentro. Ella se presenta como Daisy. Un monstruo, un gato montés volador, ataca a Aberu y roba su mapa. Daisy lo mata, pero Moore llega y roba el mapa. Abordo en Gaim, Tialah es vigilada por un monstruo de joya llamado Dodonga. Él le lleva alimento, el cual ella rechaza comer y más bien, se lo ofrece, él acepta y mientras esta ocupado comiendo, Tialah trata de escapar pero no llega muy lejos antes de que Dodonga la atrape y la lleve de vuelta a su celda.


SILENT
MÖBIUS

Silent Möbius

Parte 5

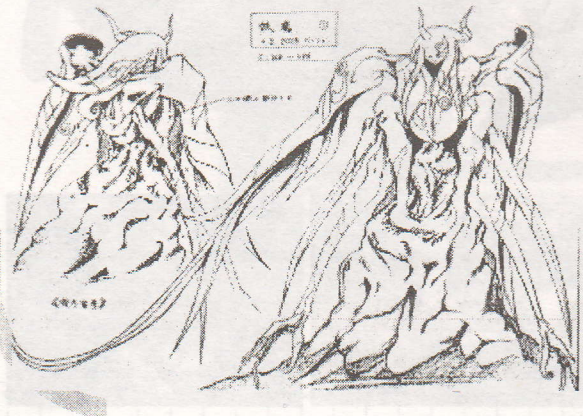
Yuki Saiko: Ylper
Estatura: 1.55 m
Peso: 46 kg
Sangre: A
Color de ojos: Café
Fecha de nacimiento: 10-Septiembre-2010
Signo: Virgo
Lugar de nacimiento: Japón

Yuki es el miembro más joven del equipo (14 años), fue la última en ser seleccionada por Rally Cheyenne e inapropiadamente ha sido considerada como la mascota de la AMP. Es un producto puro del proyecto Ylper, una organización que hizo manipulación genética para producir gente con poderes especiales y usarlos como armas. Posee poderes psíquicos y telequinéticos que aparecen frecuentemente, pero tiene dificultad al convocarlos y habitualmente no puede controlarlos completamente. Su poder que ocurre más comúnmente es el de la visión preconocitiva, usualmente expresada como sentimientos o imágenes de alguien o algo. Sin embargo, estas habilidades psíquicas están en gran parte en estado latente, debido a su edad y carencia de entrenamiento. Yuki tiene poderes los cuales no son en realidad revelados excepto en el manga. Su trabajo principal es en un despacho oficial y asistente de procesamiento de datos de Lebia. Si es necesario, continuará patrullando y estará disponible por cualquier suceso grande que pudiera requerir la asistencia de todas las oficiales de la AMP. Aunque Yuki actúa algunas veces como una cabeza hueca pero puede mostrar un gran coraje cuando es necesario. Lleva el equipo estándar como oficial de la AMP, con excepción de un graviton, aunque si la situación lo requiere, se le dará uno. En términos de dinámica de equipo, Yuki le disgusta sus papeles no oficiales como las "mascota" del departamento. Por consiguiente, ella esta ansiosa de probarse como un miembro equitativo. También posee y atiende una pequeña cafetería en el primer piso del edificio de policía, esta tienda es un punto de reunión común cuando las oficiales de la AMP están fuera del deber. Se enamora de un joven cuando fue engañada a ir al pasado por un aliado de Lucifer, pero cuando regresó al futuro, él era muchos años más grande. Termina hospitalizada por Katsumi.

Graviton
También conocido como AMK-02 GW Graviton. Es una pistola muy grande y pesada que parece disparar alguna forma de descarga magnéticamente acelerada. Es muy destructivo y su uso esta prohibido en humanos.

Mana Isozaki: Líder de mando del AMP
Estatura: 1.70 m
Peso: 52.5 kg
Tipo de sangre: B
Color de ojos: Café
Signo: Leo
Fecha de nacimiento: 31-enero-2000
Lugar de nacimiento: Japón

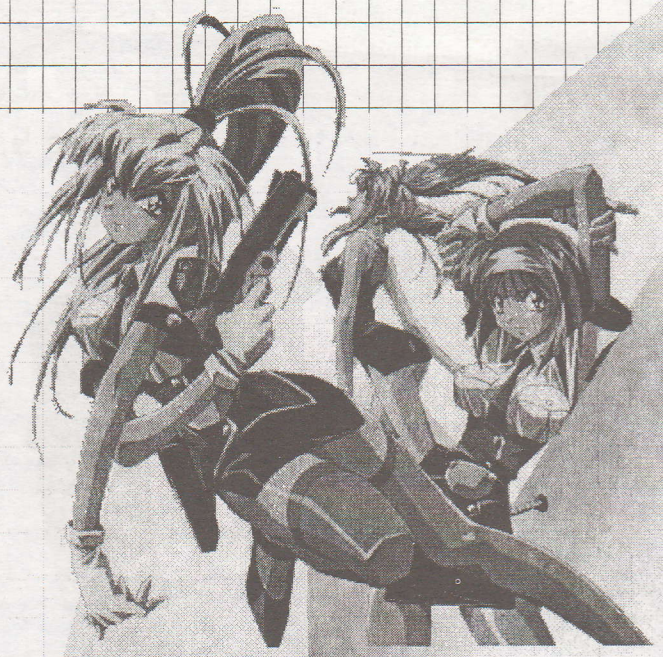
Mana toma el mando del departamento en 2027 bajo extrañas circunstancias, reemplazando a Rally. Poco se sabe de ella, y sus antecedentes son un gran misterio, lo que se sabe es que Mana era una primer detective con la policía de Tokio antes de ser transferida a la AMP. Gracias a la gran ayuda de Andrew Waller, se puede decir que Mana tiene extensos poderes mágicos y ha peleado en contra del aliado de Lucifer en el pasado. Aunque no posee tanto poder como Katsumi, puede usarlo todo a su máxima capacidad mientras que Katsumi esta aprendiendo cómo usarlos. Otros de sus poderes son su habilidad de curar lo dañado y sacar una posesión. El resto de las técnicas de Mana son típicas para una oficial de policía, con algún incapié sobre las técnicas de investigación. Es un líder estricto y competente, pero en ocasiones se ve involucrada en peleas con Katsumi y Kiddy por las órdenes.



Aliado de Lucifer: Enemigo de la AMP
Sangre: tiene color verde
Lugar de nacimiento: Planeta de némesis

En general, la mayoría de los aliados de Lucifer, también conocidos como "entidades", son seres extradimensionales de gran tamaño pero con pequeña inteligencia. Hay tres niveles y la diferencia principal entre ellos es su destreza intelectual y poderes sobrenaturales. En el nivel más alto están los seres parecidos a los humanos capaces de hablar y de una manera de pensar independiente. El aliado de Lucifer de nivel medio son concientes pero tienen formas menos evolucionadas, mientras que los de nivel más bajo son comparados en comportamiento y forma a organismos simples.

つづく
Continuará...



Burn Up W! Archivo 3: Policetown Assault (Acto 1)

Una noche, una redada policiaca levanta algo que sería el primer establecimiento de Warrior para cruzar caminos con el sindicato de drogas virtual. Al siguiente día, las cosas están normales. Rio escapa de los recaudadores de deudas ya que no puede vender su ropa interior y extrañamente Yuji camina por la tienda cuando ella esta tratando de venderla. Después que Yuji intenta detener a los recaudadores que van detrás de ella, Rio visita a su mejor amiga. Esa noche, el sindicato de drogas virtual le lava el cerebro a un hombre. Al siguiente día éste entra a la estación de policía disfrazado como un oficial, y comienza un tiroteo en el que la amiga de Rio resulta asesinada. Después, una camioneta llega a la estación de policía y dos hombres comienzan a disparar a los oficiales con el fin de recuperar o destruir una droga virtual que la policía fue capaz de confiscar. Otro hombre, que es un matador, previene que la alarma de seguridad suene. Ahora el equipo Warrior son las únicas personas que permanecen en el edificio para enfrentarse con los terroristas. Este episodio hace una gran transición de lo extremadamente chistoso hasta el otro extremo, al mostrar la subestimada ciudad policiaca VDS.

Burn Up W! Archivo 4: Policetown Assault (Acto 2)

La policia ha sufrido un enorme ataque por tres terroristas y únicamente los miembros del equipo Warrior permanecen entre ellos y la destrucción total. Entre disputas internas, las Warriors de alguna manera deben encontrar el medio para detener las aparentemente irrefrenables máquinas asesinas que ya han masacrado una enorme parte del cuerpo de policia. Maki toma la iniciativa y autoriza a Warrior volver a pelear, y mientras Nanvel y Lilica luchan para descubrir tanto los secretos de la droga virtual y su propio sistema de seguridad robado, Rio y Maya se ocupan en un combate mortal uno a uno con los asesinos más sobrenaturales jamás creados. Rio tiene que enfrentarse a Jackalhead, un psicópata extremadamente ágil con el cuchillo y Maya se hace la super fuerte con la super poderosa minipistola que lleva wolfhead. Con el tiempo, los tres terroristas son aprendidos, pero el sindicato de drogas virtual da a conocer que no han visto a los últimos de ellos.

BURN UP W

LOS OVA'S

PARTE 2

Lady

La obra original de "Georgie" fue publicada desde 1982 en el "Weekly Girl Comics" y el quinto volumen fue liberado a principios de 1984. Man Ijawa hizo el guión de la historia y Yumiko Igarashi, mejor conocida por "Candy Candy", la dibujo. La animación titulada "Lady Georgie" (el nombre "Lady" fue añadido al título para no confundir Georgie con el nombre masculino George), fue transmitida el 9 de abril de 1983 y terminó el 25 de febrero de 1984 por Televi-Asahi (una estación transmisora de Asahi). La producción fue en 1983 por Tokyo Movie-Sinsha, consta de 45 episodios, el diseño de personajes es de Junzaburo Takahata y Yuriko Yamamoto, quien debuto en "Hello Sandybell", es la voz de Georgie.

Cuando esta historia fue animada fue cambiada considerablemente tanto el principio como el final. El escenario de esta historia se coloca a mediados del siglo 19 en Australia e Inglaterra. La historia original comienza cuando los personajes principales son unos adolescentes, mientras que la animación comienza desde su infancia, de hecho esta etapa, la cual no esta en la historia original, abarca el 40% de la versión animada. Si te gusta la drama romántica intensa esta historia te encantará.

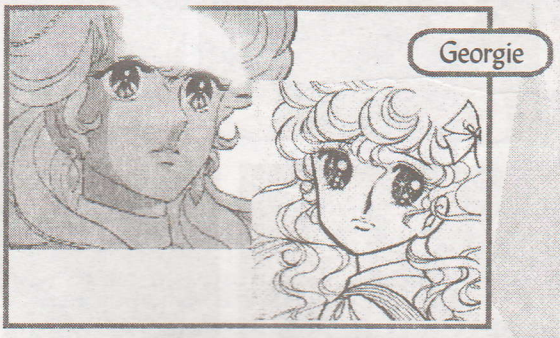
PERSONAJES

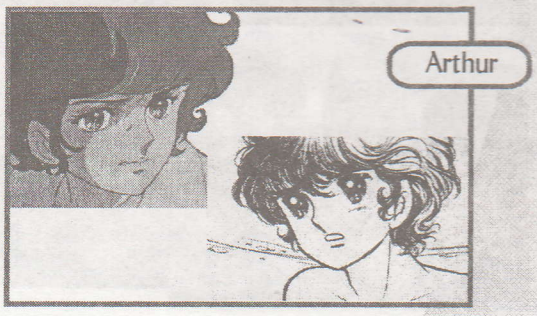
Georgie es una chica que vive con su familia en Australia en una enorme granja fuera de la ciudad. Ama a sus hermanos, Abel y Arthur, y ellos son los mejores amigos. Siempre usa un brazalete que lleva un gran secreto sin que lo sepa. Su madre es muy estricta con ella y no sabe porqué pero pronto se sabe la verdad y todo su mundo se derrumbará.

Abel es el hermano mayor de Georgie. Es muy protector y siempre esta ahí para ayudar a su adorable hermana. Con el tiempo, él ama a Georgie de manera diferente.

Arthur es el más joven de los chicos y también el más cuidadoso. Ama a Georgie como a una hermana, pero nunca la ignoraría.

Dowell es un aristócrata de Inglaterra y una persona comprometida desde niño.





LA HISTORIA

En el siglo 19 en Australia, un día de tormenta un granjero llamado Eric Borman y sus dos hijos estaban perdidos en el bosque, al estar ahí escucharon a un bebé llorando. Eric vio a una mujer severamente dañada (un árbol le había caído encima) con un bebé en sus brazos. Ella comentó que su esposo fue exiliado a la colonia penal de Inglaterra por la conspiración del duque Dandelin, y que ella llegó ahí al ser perseguida por sus guardianes, después les pidió que cuidaran a su bebé llamada Georgie y al decirles que le dieran un brazalete, la mujer murió. El brazalete dice la verdad de su nacimiento y linaje.

Eric y sus hijos Abel y Arthur cuidaron de la bebé pero la esposa de Eric desaprueba la idea de adoptarla ya que no puede aceptarla como una hija. Un día, Eric murió mientras salvaba a Georgie en el río. Todos lamentaron la muerte de Eric, especialmente su esposa y maldijo y culpó a Georgie por esta tragedia. Abel y Arthur prometieron a su padre que cuidarían de Georgie y ella vive feliz con ellos durante su infancia. Ambos saben que Georgie no es su verdadera hermana, pero Georgie no.

Georgie se vuelve más y más hermosa conforme crece y Abel comienza a comportarse de manera torpe hacia con ella, porque se da cuenta que le atrae como una mujer y no como una hermana. Arthur también resiste sentimientos inapropiados hacia su "hermana". Esto hace que los dos discutan y a su vez preocupa a su madre terriblemente. Incapaz de manejar sus sentimientos, Abel decide alejarse como un marinero para olvidarla, pero no pudo.

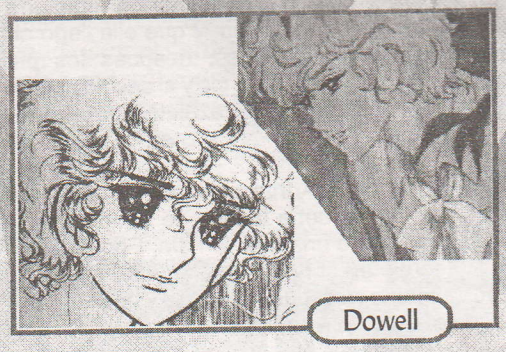
Georgie conoce a Dowell Gray, ellos se enamoran y Dowell promete a Georgie romper su compromiso y regresar en 6 meses por lo que se marcha para Inglaterra. Abel regresa y confiesa su amor por Georgie y que quería casarse con ella. Su madre estaba muy preocupada y cuando se enteró que Georgie amaba a otro hombre, estaba tan furiosa que se prometio alejarla de ellos por su bien.

La mamá cuenta a Georgie la verdad de que no es su verdadera hija, sino hija de un prisionero de Inglaterra. Impresionada, Georgie vaga por un campo y casi se ahoga en un torrente. Arthur la salva y la lleva a un vecindario.

Georgie se da cuenta que ya no pueden vivir de la forma en que lo hicieron cuando eran niños, además estaba tan herida al enterarse de que procedía de otra familia, que decidió ir a Inglaterra para averiguar la verdad de su nacimiento y encontrar a Dowell. Siguiendo a Georgie, Abel va a Inglaterra primero y luego Arthur después que su madre murió. Georgie se encuentra con Dowell otra vez, pero él no pudo anular su compromiso con Elise, sobrina del duque Dankelin, por lo que ambos abandonan Londres; pero la salud de Dowell decae. Georgie no puede salvar a Dowell porque no tiene dinero para curarlo, y ella pensó que en realidad no eran el uno para el otro. Dowell moriría si su enfermedad no era tratada apropiadamente y al final, Georgie hizo que Dowell regresara con su familia y Elise. Ella prefería perder las esperanzas con Dowell y sacrificar su amor por él que verlo morir.

Georgie se encuentra con Abel nuevamente y finalmente conoció a su verdadero padre, Earl Gerald. Él les contó toda la historia sobre la conspiración de Dankelin. Abel y Georgie se enteran que Arthur también esta en Londres pero desafortunadamente, fue capturado por los hombres del duque Dunkelin porque él vio como transportaron por barco drogas ilegales al país. Ambos deciden salvarlo.

Desde aquí, la historia de la versión animada fue cambiada definitivamente, ellos salvaron a Arthur y juntos regresan a su casa en Australia. Es un final feliz.



つづく

Continuará...

Cherry Project

PARTE 8

El anunciador dice que la siguiente es la número 3, Asuka Chieri, ella se detiene en la pista y la multitud la anima, un chico que lleva un enorme oso, observa con una sonrisa.

Cherry Project, Parte 2
Capítulo 10

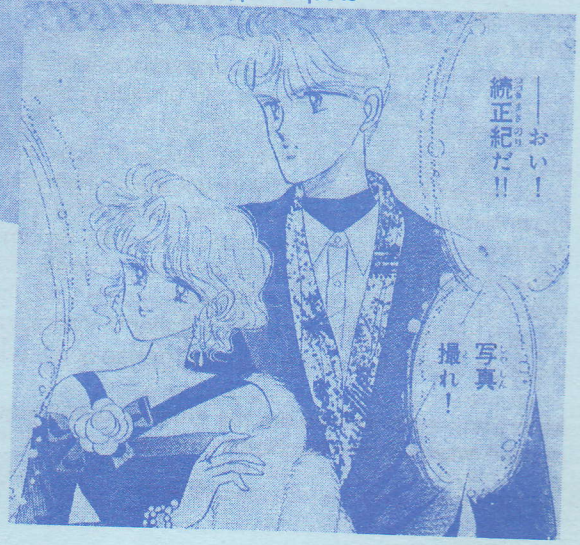
Comienza el torneo de patinaje de figura, Chieri ejecuta su rutina y Yuni la alenta, pregunta a Kouichi que si gana el torneo significaría que podría ir al campeonato mundial, él le responde que primero tendrá que ejecutar primero todos los torneos de Japón, y Hiroshi comenta que ella tiene gran oportunidad de ganar, el chico que lleva el oso observa su forma de patinar. Yuni se da cuenta de que Chieri esta tensa debido al torneo, la multitud comienza a hablar y Canty permanece fuera de la pista, observa que ha mejorado y que esta perdiendo los hábitos de Tsuzuki. El chico del oso suspira mientras ve a Chieri, después de una serie de saltos, ella cae y finalmente deja la pista, Mori le dice que estuvo bien su primer ejecución pero que debe ser cuidadosa para el día siguiente. Chieri está en primer lugar de la lista y ella cree que es porque llevó su amuleto de la suerte, una foto en la que sale junto a Tsuzuki, en ese momento se acercan Kouichi y Hiroshi y comienzan a platicar sobre las calificaciones que obtuvo, Yuni pregunta por el programa de la Princesa y al leer el tablero se da cuenta que se llama Canty Akiyama, por lo que deducen que es hermana de Kouichi, él dice que no lo quería decir pero que efectivamente ella es su hermana menor, Yuni dice que por eso él sabe mucho sobre patinaje de figura, él contesta afirmativamente y dice que por eso él ha apoyado a Tsuzuki; en ese momento Hiroshi da un codazo a Kouichi y Chieri piensa que cada vez que ellos tocan el tema de Tsuzuki, se callan; se da cuenta que a pesar de que ellos también se cambiaron de escuela, los llega a ver en la pista de vez en cuando, pero que desde esa vez, ella no sabe nada de él.

Continúa el torneo, Haruna nota que los concursantes tienen errores, Mori dice que de seguir así, Chieri podría quedar en un buen lugar y ganar en todo Japón. Chieri presiente que Tsuzuki esta en el estadio y lo busca entre la multitud, lo llega a ver pero al mirar otra vez ya no lo encuentra, en ese momento, recibe un empujón de atrás, escucha una voz que le dice en inglés "hola", ella voltea y ve un enorme oso, después se asoma un chico, él le regala el oso y le dice que es su admirador número uno; un grupo de chicas se reúne alrededor de él y lo llaman Kikuchi, los fotógrafos y reporteros están en la entrada cuando Canty entra, uno de los fotógrafos se da cuenta de Kikuchi y después de tomarle fotos, le preguntan que si fue a ver el equipo de Tokio, él pone sus brazos alrededor de Canty y Chieri, y dice que va a animarlas, uno de los reporteros dice a Chieri el que campeón mundial juvenil tiene puestas sus esperanzas en ella. Canty pasa por ellos y camina hacia la pista, Chieri no quiere ver pero Wataru la jala, ella comienza a ver su patinar.

Kikuchi comenta que le fue puesto el nombre de princesa porque desde los 13 años tenía clase y femeneidad. Después dice a Chieri que no puede vencerla ya que no es buena en el individual, por lo que le pide que patine con él, ella le planta una bofetada y alejándose le dice que nunca. La puntuación de Canty es más alta.

Chieri esta en su cuarto muy molesta por lo que le dijo este chico, tira el oso y le pega, pero decide no darse por vencida, sigue con su mira de retar a la princesa. Al segundo día del torneo, Chieri presiente que no va a tener suerte, llega a escuchar a una chica decir que ella es buena, pero querer retar a la princesa... Chieri se pregunta cómo lo sabe y piensa que fue Kikuchi, éste la encuentra y se disculpa por lo del otro día, después se presenta como Kikuchi Wataru y luego le dice que hablaba en serio sobre el reto de la princesa, ya que no tiene posibilidades, Chieri se pregunta porqué él le dice tales cosas.

La multitud mira la entrada, dos personas llegan, la princesa y su nuevo entrenador, Tsuzuki Misanori. Alguien dice que los rumores acerca de que el anterior campeón iba a ser entrenador de la princesa, eran verdad. Los ojos de Chieri se amplían.



つづく Continuará...

Code name: Sailor V

Parte 6

Por Gladis Pérez

Libro 2
Capítulo 7
Las vacaciones de Sailor V, el complot hawaiano

Mina se dirije al centro comercial porque quiere conseguir un billete de lotería para ganar el premio de ir a Hawaii con toda su familia, pero es entretenida en el camino por una pequeña discusión de una mujer y dos hombres que desean poner un puesto para vender lo mismo, transformada como Sailor V se dirije a la lotería y gana el viaje a Hawaii, un chico que había empujado al llegar se queja de que le hubiera gustado ganar, resulta ser hermano de Wakagi. él le dice que si desea, puede acompañarlo a un viaje a Grecia, aunque es cuestión de trabajo.

En la oficina de la Agencia Oscura, Danburite lee en el periódico que los viajes al extranjero se han vuelto populares, al prender una televisión, la imagen de una mujer aparece y le dice que la deje actuar porque la energía humana en las vacaciones de verano es la más alta. En el aeropuerto, Mina se presenta con sus padres, al ver que dos chicos se pasan sin pagar unos impuestos para accesar a la terminal, Mina se transforma en Sailor V y los detiene, llegan los guardias de seguridad y no les permiten la entrada, al ver al hermano de Wakagi, le pide prestado dinero, de repente un niño le pide que se tome una foto con él, después una niña y la mamá de Mina le dice a su esposo que se tomen una foto con ella, pero se preguntan dónde esta Mina, por ahí se encuentra la superintendente-general y al escuchar que Sailor V estaba ahí y que iba a Hawaii decide ir también, Wakagi le recuerda que van a una inspección a Grecia, pero ella insiste. Sailor V se transformarse en Mina y el hermano de Wakagi la sigue, ella encuentra a sus padres pero una asistente de vuelo los confunde y los conduce a un vuelo equivocado, el que va a Grecia, en éste mismo se encuentra Amano. La superintendente-general y Wakagi abordan el vuelo a Hawaii, en éste se encuentra un enemigo, Hibiskos, quien se esta haciendo pasar por una asistente de vuelo y piensa que va a conseguir más energía en Hawai que en Japón. En Hawaii, la superintendente-general se entera que por error, Sailor V fue hacia Grecie, por lo que le dice a Wakagi que vayan para allá, en el otro avión, la asistente de vuelo se disculpa con el grupo por haberlos confundido.

En Grecia, la mamá de Mina le dice que disfrute el viaje, el hermano de Wakagi recuerda todas sus desventuras y culpa a Sailor V. Mina siente que hay odio, una piedra esta a punto de caerle encima pero es salvada por Amano, y la piedra cae sobre el hermano de Wakagi. Hibiskos dice que va a buscar a los pasajeros que iban para Hawaii para llevarlos allá, se dirije a la Acrópolis, donde se encuentra Mina, un chico se le acerca y le pide que se tome una foto con él y su amigo, ella saca una cámara especial, la cual absorbe la energía de los dos chicos, después ve al hermano de Wakagi y siente que él tiene coraje hacia Sailor V, piensa utilizarlo y le proporciona poder. Después Mina se encuentra sola y aparece el hermano de Wakagi vestido de hawaiano, una máscara y una capa, le dice que tiene un gran rencor contra Hawaii y le pide que se muestre como Sailor V, ella agarra su pluma y le pregunta si es un enemigo. ésta le responde que no, que siente una fuerza de odio hacia Hawaii, por lo que agarra su polvera y se transforma en una hawaiana, a él le sale sangre de la nariz al verla con su traje de dos piezas y cae al suelo, al ver Hibiskos que no es útil, aparece ante Mina y la culpa de haberla llevado a un lugar remoto, entonces Mina se transforma en Sailor V y con su rayo creciente la destruye. Con ayuda de su baño creciente de amor, la gente que se encontraba en las ruinas despiertan, un hombre le pide tomarse una foto y Mina piensa que después de todo Grecia no es tan malo, el hermano de Wakagi despierta, con su ropa de hawaiano, no ve a nadie y vuelve a culpar a Sailor V. Wakagi llega a las ruinas pero dice que no hay nadie, la superintendente-general pensó que finalmente se encontraría con Sailor V.

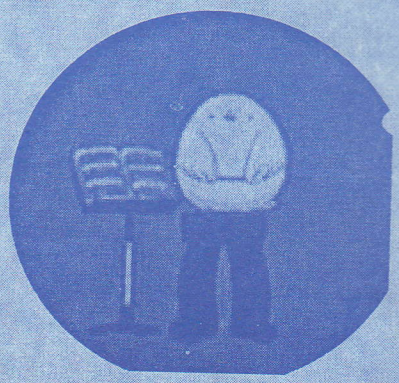
Mina platica con Hikaru de que ganó la lotería y que fue a Hawaii, y ella le pregunta que porqué el regalo dice hecho en Grecia.

つづく Continuará...

Wish

Parte 4

Por Tania Fabiola García Guerrero



つづく Continuará...

QUIERO CONOCERTE MEJOR

Kouryuu llama del infierno a sus dos asistentes, Hari y Ryuuri. Él quiere que ellas descubran cuál es la misión que Dios le ha dado a Kohaku, ya que las habilidades de éste no están lo suficientemente desarrolladas como para que pueda estar solo en el mundo humano. Hari y Ryuuri se transforman en gatos negros y espian la casa de Shuuichirou.

Kohaku, aún estando en su forma chibi, trabaja muy duro doblando la ropa de Shuuichirou. Este se sorprende al ver que el pequeño ángel ha terminado con su tarea, y le da un vaso de leche, que es lo único que este puede consumir. Shuuichirou le pregunta dónde dormirá esa noche y se ofrece a comprarle una cobijita cuando el clima se vuelva frío, pero Kohaku, quien está feliz porque Shuuichirou lo dejará quedarse hasta el invierno, le dice al doctor que no debe gastar dinero en él, ya que piensa que la gente debe trabajar muy duro para conseguir dinero. Shuuichirou le dice que entonces escoja su cama o algún sitio de la casa, Kohaku finalmente se decide por el cesto de la ropa.

Hari y Ryuuri los están observando desde afuera, ellas envidian a Kohaku por estar con un chico tan guapo como Shuuichirou. Kohaku está platicando con Shuuichirou, le dice que los ángeles se vuelven pequeños durante la noche a menos que posean un hougan o poder mágico superior como el de los arcángeles. Hougan es la energía obtenida de la naturaleza, dicha energía es menos fuerte que en sus santuarios, Kohaku solo puede usar poderes suplementarios y para curar. Ángeles y demonios utilizan la energía del sol o de la luna como su fuente de hougan, es por eso que deben de volverse pequeños cuando el origen de su poder no es el dominante.

Shuuichirou acepta a contestar las preguntas personales que le formula Kohaku. Este lo interroga acerca de la cosa que más le gusta, Shuuichirou contesta que su motocicleta, y lo lleva a verla. Ambos van a al patio trasero, y Kohaku le pregunta que es lo que hace con ese objeto, ya que no entiende que quiere decir andar en motocicleta. Hari y Ryuuri se burlan de la ignorancia del ángel y piensan que Dios es muy listo al enviar a Kohaku al mundo humano, porque ese ángel tan tonto no causará ningún trastorno si su identidad es descubierta. Quienquiera que sea el que Dios está buscando, debe ser muy importante, como "esa hermosa persona con brillantes ojos verdes".

El misterio es resuelto cuando un pequeño conejito volador aparece, se presenta como Usyagi y es el mensajero de Dios, le lleva a Kohaku un crisantemo con el mensaje del Señor. El ángel se pone tenso y le pide a Dios más tiempo. Usando se energía crea una flor de loto que contiene su respuesta y le dice a Usyagi que lo lleve. Kohaku busca el apoyo de Shuuichirou y le dice que Hisui pronto será expulsado del Cielo. Hari y Ryuuri se asombran al oir esto.

UN RUMOR SECRETO

Kohaku está todavía llorando en el hombro de Shuuichirou. Le dice que la desaparición de Hisui es un problema muy grande en el cielo ya que es uno de los cuatro arcángeles, estos cuidan los cuatro elementos: fuego, agua, viento y tierra y los mantienen en balance. Hisui es el arcángel del viento y el más hermoso de todos los ángeles del cielo, también es el maestro de Kohaku. La última vez que lo vieron fue en El Puente, una zona neutral entre el Cielo y el infierno, donde miembros de ambos bandos se reunen para negociar; en esta región no se puede pelear. Hisui ha desaparecido desde hace tres meses, abandonando su importante trabajo en el cielo, es por esto que Kohaku pidió permiso a Dios para buscar a su maestro en le mundo humano. Hari y Ryuuri continuan escuchando la conversación y se dan cuenta de que si se sabe habrá un gran desorden en el Cielo y el infierno.

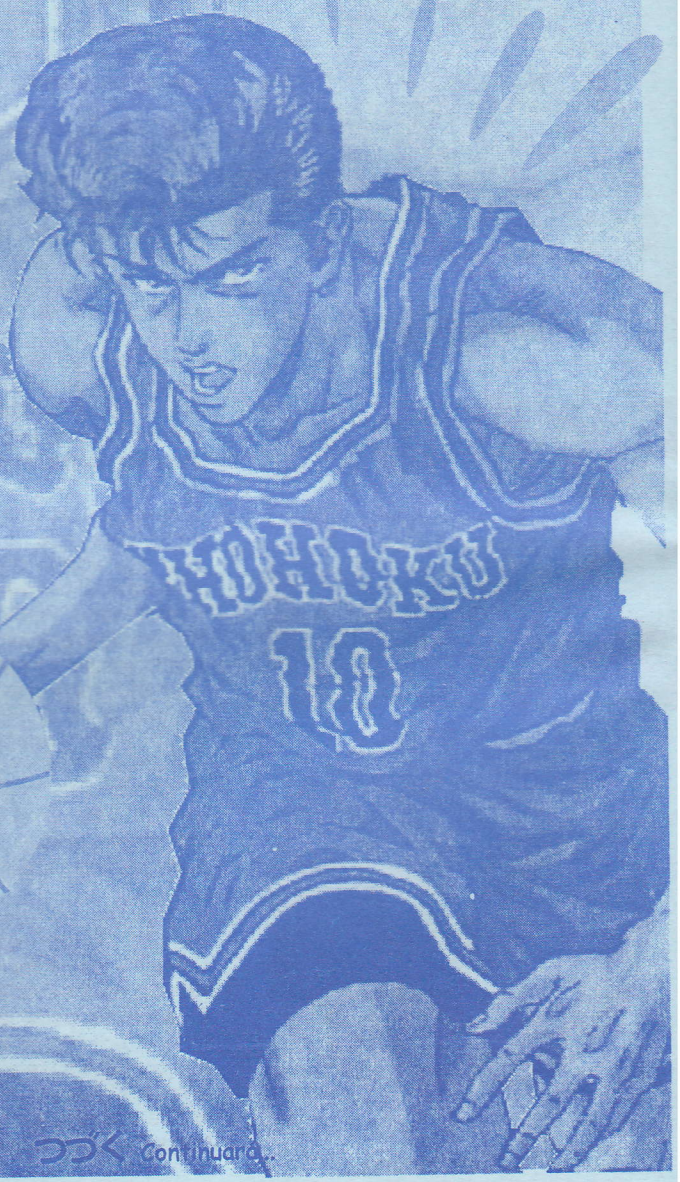
Shuuichirou pregunta como es que Kohaku ha estado buscando a Hisui si ha permanecido todo el tiempo en su casa, el ángel responde que puede saber el paradero de su maestro con la ayuda de sus alas, ya que las alas de los ángeles tienen un brillo especial que responde al estar cerca de otras. Usyagi ha venido a decirle que vuelva al cielo, donde tiene cosas que hacer, pero él no se quiere dar por vencido en la búsqueda de Hisui. Los ángeles no pueden abandonar su puesto sin el permiso de Dios, ya que un arcángel perderá su poder si no regresa en una temporada y será expulsado después de cuatro temporadas de ausencia. Shuuichirou lo tranquiliza y se ofrece a buscar a Hisui.

Mientras Hari y Ryuuri corren a reportarle a Kouryuu lo que han descubierto, Kohaku está dormido y sueña con la última vez que vio a Hisui en el Cielo. Este le dijo que no se sentía realizado como persona. El dejó sus ropas de arcángel y le dijo que todos tenían un deseo que no podían realizar solos. Kohaku todavía no entiende qué clase de deseo es.

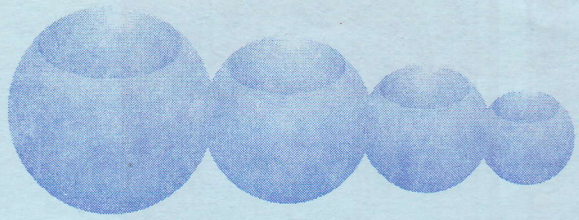
Al día siguiente, Shuuichirou y Kohaku salen a buscar a Kohaku en la motocicleta. Shuuichirou piensa que Kohaku no está lo suficientemente cerca de la luz de las alas, por eso no puede sentir la presencia de Hisui, o tal vez el arcángel se encuentra en el reino de los demonios. Kohaku le dice que los arcángeles no pueden entrar en terreno de los demonios, así como los demonios no pueden entrar en terreno de los ángeles. Súbitamente, son atacados por un rayo. Kouryuu está ahí de nuevo para molestar a Kohaku, y dice que va a divulgar la noticia de la desaparición de Hisui. Shuuichirou y Kohaku son salvados por un remolino de viento del poder del demonio. Hisui aparece.

Volumen 5
La defensa de Hanamichi se las arregla para bloquear el ataque de Uozumi. El equipo de Ryonan esta sorprendido por la velocidad y habilidad de Hanamichi. Moichi no esta convencido y continúa diciendo que Hanamichi es sólo un novato que no puede afectar el resultado del juego. Pero Moichi pronto come sus palabras cuando se estropea su percepción. Con Akagi fuera del equipo, Rukawa es la única persona capaz de anotar, por lo que la defensa de Ryonan esta muy cerca de él. Pero Hanamichi no se lo pasa y pasa el balón a Kogure, sin que nadie lo este custodiando, Kogure lanza en tres puntos. Moichi sigue pensando que Hanamichi se le pasará a Rukawa, pero cada vez termina pasándoselo a Kogure. La diferencia en la puntuación se aproxima, pero entonces se suscita otro problema. La ofensiva rebota, no todos los tiros ejecutados por Shohoku tienen éxito; además Ryonan tiene a Uozumi y Sendoh, lo que significa que Shohoku esta en desventaja. En el tiro fuera, uno de los rebotes es ganado por Shohoku gracias a la increíble habilidad de salto de Hanamichi. Sin embargo, Uozumi usa una técnica para detener a Hanamichi de conseguir más rebotes. Tristemente, la diferencia en la puntuación se esta disparando. En ese momento, Akagi regresa. Rukawa es sustituido para permitirle recuperar su aliento, Akagi toma su lugar. Él le grita a Hanamichi por la mala ejecución de conseguir los rebotes. Hanamichi comienza a recordar cómo Akagi lo entrenó especialmente para conseguir rebotes. Sin que pase mucho tiempo, ocurre otro tiro perdido, Hanamichi se las arregla para invertir los papales y bloquea a Uozumi de robar el rebote. Lentamente, con el apoyo de Akagi, Shohoku comienza a acercarse a Ryonan. Un giro repentino de eventos, Kogure lanza en tres puntos llevando a Shohoku a la cabeza, 77 a 76. En ese moemtno, la actitud de Sendoh cambia completamente, se va a concentrar 100% (hasta ese momento, Sendoh ha jugado sin prisa, pero cuando la puntuación no es favorable, él pondrá toda su capacidad para cambiarla). Hanamichi va a prestar atención a Sendoh, pero el nuevo Sendoh es más que un juego para Hanamichi y en un momento de ruptura sube súbitamente y anota. Akagi recuerda el horror de Sendoh cuando es motivado. Hanamichi trata de detenerlo nuevamente con oleadas de velocidad increíbles, pero en vano. Rukawa habiendo descansado es sustituido en lugar de Kogure. Anzai quiere hablar a Hanamichi y Rukawa de la nueva estrategia contra Sendoh. Requiere que ambos se defiendan de Sendoh. Obviamente los dos protestan, pero pronto terminan cooperando. En verdad Sendoh esta motivado con este nuevo reto. La oportunidad de ganar de Shohoku depende en la habilidad de Hanamichi y Rukawa para detener a Sendoh de anotar. Un fallo por parte de Hanamichi da oportunidad a Sendoh de pasar a Uozumi quien anota. La puntuación ahora es 85 a 81 contra Shohoku.

Volumen 6
Hanamichi y Rukawa se unen para detener al az de Ryonan, Sendoh, de anotar. La puntuación es 85 a 81. Una equivocación de concentración por Hanamichi posibilita a Sendoh de conseguir el pase a su defensa. Rukawa corre para defender, sin embargo ahí esta primero Akagi, pero Sendoh se las arregla para lanzar. En ese momento, el balón de Sendoh es robado. Increíblemente Hanamichi salta más alto que Sendoh y arrebata el balón. No solo detuvo a Sendoh de anotar, sino que también recupera el balón antes que él. Todos están sorprendidos. Aunque Hanamichi tiene el balón, con las técnicas que tiene, no es capaz de conseguir el pase a Sendoh. Una voz le grita que pase, él lo hace y para su horror se da cuenta que se lo pasó a Rukawa. Rukawa anota tres puntos, por lo que la puntuación es 85 a 84 contra Shohoku. Quedan 40 segundos. Ryonan tiene dominio del balón y Akagi, con mucha determinación, se las arregla para robar el dominio. Akagi ejecuta un pase largo hacia Rukawa, pero Sendoh ya esta corriendo atrás para defender. Rukawa termina poseyendo el balón y al ver una figura corriendo atrás que usa la playera de Shohoku, se lo pasa. La figura es Hanamichi quien al escuchar la voz de Haruko, anota. La puntuación: 86 a 85 contra Ryonan. Todos piensan que el juego terminó, pero no es así, para Ryonan continúa. El balón es pasado a Sendoh, quien usando toda su experiencia y velocidad, anota la canasta final pasando la defensa combinada de Akagi y Rukawa. El lado de Shohoku esta impresionado. El silbato suena, Ryonan gana 87 a 86. En el otro lado, Hanamichi no concibe la derrota, y Akagi le dice que han perdido. Al siguiente día, Hanamichi esta muy molesto por el resultado del partido, Haruko junto con sus amigas Fuji y Matsui, lo convencen que lo hizo bien y que no hay nada de que avergonzarse. Durante el partido, Hanamichi termina con los zapatos en mala forma y Haruko le sugiere que vaya a adquirir un nuevo par por lo que terminan iendo a una tienda de deportes para elegir un par. Con mucha ansia, Hanamichi se prueba los zapatos y encuentra mucha mejoría. El vendedor trata de calmar a Hanamichi y termina con sus zapatos pisoteados. Pero no era cualquier par de zapatos, sino Air Jordan de la 6ª generación, al verlos Hanamichi, cae por ellos. El vendedor dice que son sus zapatos, pero la respuesta de Hanamichi es que le gustan y ya que son de segunda mano, él ofrece la atractiva suma de 30 yenes, el vendedor no puede ayudar pero se arruga con el precio, pero el hecho de que Hanamichi va a ser un jugador, lo consuela. En otra parte Sakuragi ha encontrado un nuevo objetivo para sus celebraciones: Una persona ha sido rechazada por una chica; Sakuragi observó y terminó iendo a molestar a la persona. Resulta ser Ryota Miyagi. Estaba a punto de pelear pero Yohei los detiene y pide disculpas. Ryota regresa a Shohoku, la cual también es su escuela y se encuentra con las personas a quienes les tenía un rencor (muchachos de 3er año). Sus nombres: Hisashi Mitsui, Honta Naori y otros. Por otro lado, Hanamichi tropieza con Ayako y están caminando por el gimnasio. Pasan por una esquina y ven a la banda, la reacción de Ryota es de impresión y después de enojo. Ayako es la chica de su vida (aunque ella lo ha rechazado) y Hanamichi es confundido por novio de Ayako. Ryota ataca a Hanamichi y resulta una pelea. Llega Haruko y junto con Ayako los detienen. Resulta que Ryota es un miembro del equipo de basketball. También ha sido nominado para ser el siguiente capitán. Hanamichi no le gusta eso y termina retandolo. El reto finaliza con los dos peleando otra vez (esta vez es terminar con el dominio del balón).



Continuará...



BAKURETSU HUNTER

8. "The Forbidden Fire"
¿Qué sucede cuando un hechicero maligno comienza a hacer algún bien en el pueblo? Se descubrirá de qué se trata y lo que los cazadores de hechiceros van a hacer. Un hechicero maligno en el pueblo esta reclamando que él esta salvado el pueblo de los monstruos que atacarían y dañarían a sus niños, pero en realidad, él esta haciendo algo peor.

9. "Labyrinth Opera House"
En este episodio se descubre un poco sobre el pasado de Gateau, no siempre estuvo viajando con el resto de la banda, su compañera era Opera, qué le sucedió y qué va a hacer Gateau al respecto, en este episodio él trata de tener alguna venganza por el pasado.

10. "To Love a Vagabond"
En este episodio, un hechicero maligno tiene una sala de juego y también parece estar matando a algunas personas inocentes, por lo que los cazadores de hechiceros se les ha dado la tarea de corregir esta maldad, sin embargo, Carrot parece tener su propia agenda.

11. "Forbidden Fruit"
Dos hermanos añoran a sus padres quienes se fueron hace mucho, entonces deciden conseguir algunos reemplazos, pero su manera de conseguirlos es algo inconvencional.

12. "The Fossilized Warrior"
Hay un dragón que amenaza destruir un pueblo construido alrededor de él. Big Mama asigna a Carrot y la banda para ponerlo a dormir por otros años, pero un anciano en el pueblo tiene una idea diferente, quiere matar al dragón y terminar su miedo de una vez por todas.

13. "In Between Dreams and Reality"
Los cazadores de hechiceros están atrapados dentro de un libro místico de hadas, cualquier cosa que pueda suceder, aparentemente sucede.

14. "God's a Big Fool"
Los cazadores de hechiceros son llamados para derrotar a una bestia que esta amenazando un pueblo, pero cuando llegan ahí, los que los llamaron les dicen que cancelen la solicitud. Aparece una mujer de quien todos se aprovechan, bromean y no les interesa sus sentimientos.

15. "The First Reunion"
Zaha Torte entra en la escena de una gran manera, esta acumulando poder, pero Big Mama esta fuera para tratar de detenerlo, únicamente alguien confunde su camino.

16. "The Great Hospital of Love"
Este episodio no tiene ninguna orientación, pero hay mucho humor.

17. "Big Mama Once Again"
La gran fortaleza ha sido activada otra vez y los cazadores de hechiceros han estado llamando para tratar de detenerla, sin embargo, es demasiado poderosa para ellos. Lo que le sucede a Carrot cuando trata de cambiar de forma después de ser golpeado por su magia.

18. "The Gods Within"
Zaha Torte ha hecho un pacto con un ingeniero mágico, Zaha rompe los lazos del ingeniero restringiéndolo de usar su magia en cambio de matar a los cazadores de hechiceros, sin embargo, esta al precio de su vida. Zaha esta buscando algo y cree que puede encontrarlo en uno de los cazadores.

19. "Darling is a Love-stricken Ass"
Los cazadores de hechiceros van con un famoso pintor que puede ver dentro de la gente y mostrar sus mejores cualidades en sus pinturas, sin embargo, un hechicero maligno esta tratando de aprovecharse de esto y robar sus pinturas para venderlas a un algo precio.

20. "The Boy Has Seen It"
El padre de un pequeño ha sido asesinado ante sus ojos, él quiere tener venganza en la persona que lo mató. Carrot decide ayudarlo a pesar de que no se trata de una mujer.

21. "A Sleepless Night"
Zaha Torte y los caballeros Haz se enfrentan entre ellos, mientras Carrot, Chocolate y Tira están durmiendo y explorando sus sentimientos.

22. "Sorcerer Hunter Spirits"
En el camino para encontrarse con Big Mama en la iglesia Stella, Carrot es herido con sus sentimientos cuando comienza a preguntarse porqué esta cazando hechiceros, porque esta beneficiando a la gente o es porque Big Mama lo dice.

23. "The Foible of Kindness"
Carrot y la banda han regresado a la iglesia Stella, Big Mama necesitaba verlos personalmente.

24. "Overture of Destruction"
Los cazadores de hechiceros saben que tienen que pelear con Zaha Torte, también saben que tienen poca o ninguna oportunidad de ganar, de cualquier forma lo encuentran. Este es el momento de su gran confrontación.

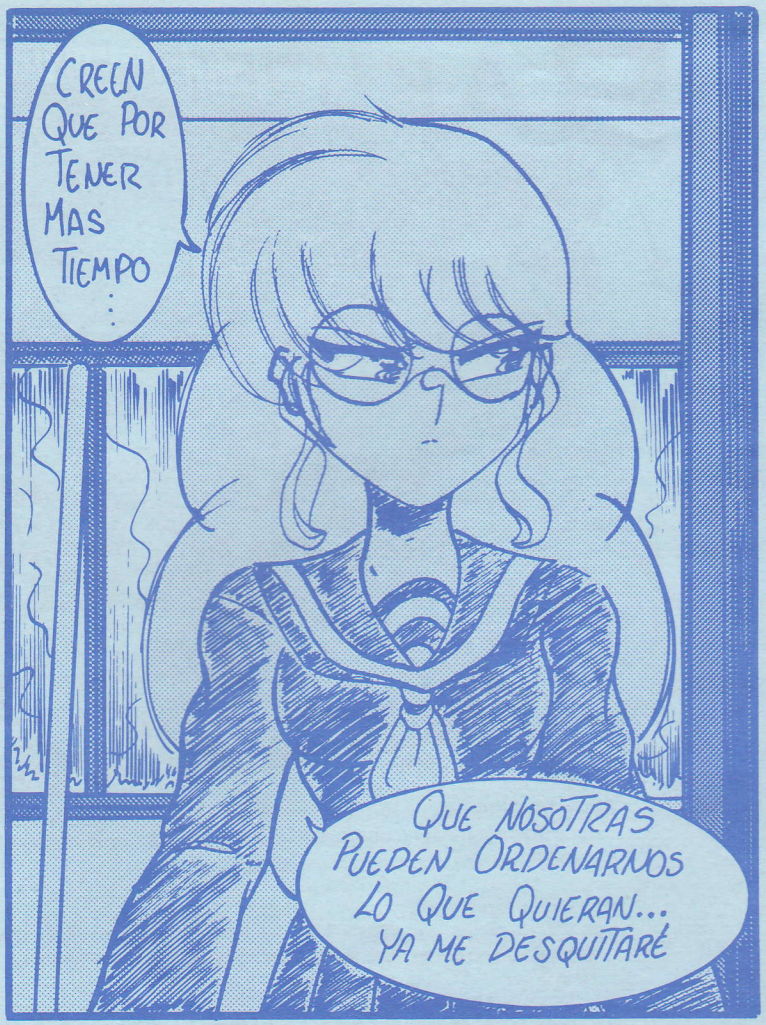
25. "The Awakening of the Destroyer"
Continúan su batalla con Zaha, grandes secretos son revelados.

26. "A Forgotten Piece from the Future"

OVA's
1. "A Nightime Visit, a Nighttime Visit, It Extends Even to the birds and the Bees"
Toda la banda ha decidido tomar un descanso, este episodio es divertido, Carrot, Potei y Chocolate están tratando de tener una visita nocturna con el que aman, Chocolate ama a Carrot, Carrot ama a cualquiera fuera de Chocolate y Tira, y Potei no le interesa. Descubre con quien terminan y el gran secreto de Dota el cual impresiona a Carrot.

2. "The Legendary Book of Evil and Destruction"
Este episodio es más serio que el anterior, Milfy es llamado para ayudar a los cazadores de hechiceros esta vez porque él sabe mucho de su objetivo, el cual es salvar la gente de Famil de ser esclavizados como zombis y usarlos para gobernar al mundo.

3. "Beneath the Memorial Tree"
Había una vez un árbol realmente grande que únicamente florecía una vez cada diez o más años. Se decía que si alguien confesaba su amor bajo él mientras estaba en flor, sería casado felizmente por el resto de su vida. Ahora esta floreciendo y los cazadores de hechiceros, específicamente Carrot, Chocolate y Tira están ahí para aprovecharlo, sin embargo, Carrot no esta planeando lo que Chocolate y Tira.


CREEN QUE POR TENER MAS TIEMPO ...
QUE NOSOTRAS PUEDEN ORDENARNOS LO QUE QUIERAN... YA ME DESQUITARÉ

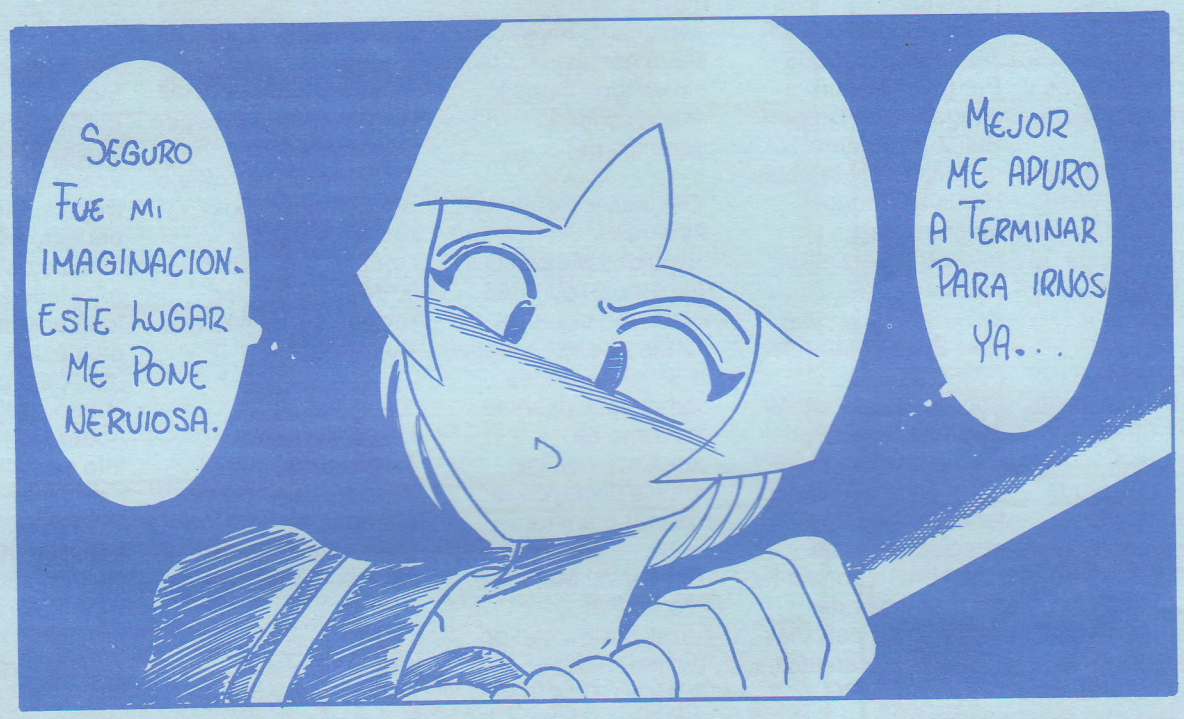
THMP

... USAGI...

¿ERES TU KAORI?

¡A!
A
A

SHHHH
SHHHH
SHHHH
¿QUE FUE ESO? ME PARECIO ESCUCHAR ALGO


SEGURO FUE MI IMAGINACION. ESTE LUGAR ME PONE NERVIOSA.
MEJOR ME APURO A TERMINAR PARA IRNOS YA...

¿USAGI? YA ACABASTE?... POR QUE NO ME AYUDAS AQUI!

Compra Venta Entre Aficionados

De: Oscar Z.
Localidad:Mexico D.F
Teléfono 55927306
Vendo cd´s, revistas,playeras;mantas,barajas,tarjetas,etc. Ademas animacion de cualquier serie, y tambien Hentai. Llamar apartir de las 5 pm.

De: Pablo Amado
Localidad:Guadalajara Jal
Teléfono 6477741
Comro todo de evangelion.(imagenes,videos,tarjetas,etc)Solo cosas originales Compro revistas Dokan y Minami con cd.Vendo Gameshark para Playstation y manga 38 de ranma.Ultimos capitulos

De: OTAKULORD
Localidad:Morelia,mich.
Teléfono 27-69-08
Hola, necesito a alguien que me ayude en una interesante historia de manga,para un concurso, que sea menor de 20 años, yo tengo 18,desearia que supiera dibujar y entintar, no importa sexo,ni que no sea muy bueno, lo divertido es aprender a hacerlo. "EL AMOR POR EL MANGA NO TERMINARA"

De: Irving
Localidad:D.F
Teléfono (5) 309-23-43
Compro la segunda parte de la serie de Rayearth, en video VHS o Beta no importa, no importa el idioma, NO ME IMPORTA EL PRECIO, ME URGE, interesados comunicarse con Irving, a cualquier hora.

De: Irving Guerrero
Localidad:D.F
Teléfono (5) 309-23-43
Compro, la serie dos de Magic Knight Rayearth, de preferencia en español, no me importa el precio, me URGE!!!, interesados comunicarse conmigo todo el día, al teléfono de arriba

De: Israel Torres Resendiz
Localidad:México DF
Teléfono 51190068
Por favor envien imágenes de Dragon Ball Z de Ranma 1/2, y de Macross y también Hentai yo tengo muchas para intercambiar y estan padres

De: Sávitri Martínez Pliego (Rei 1)
Localidad:Edo. de Mex.
Teléfono 57147935
Fecha: 10:13 PM - 8/7
¡Que onda!: Necesito tener amigos con relaciones a este pasatiempo por via E-mail, ademas de comprar las peliculas finales de Evangelion, ESO ME URG

De: Vanessa Adame Tapia
Localidad:México, D. F.
Teléfono 55.52.45.65
Compro o cambio cosas relacionadas con MACROSS, SAILOR MOON, RANMA, EVANGELION, SAINT SEIYA Y DRAGON BALL. Tambien regalo la letra de las canciones en Japones de Sailor Moon y Ranma y Quisiera tener comunicacion con otros cchavos y chavas a las que les gusten estos anime y otros más.

De: MARIANA DEYTHA MON
Localidad:MEXICO,D.F
Teléfono 56448490
tienes recortes ,estampas,poster,tarjetas,etc..de series que te gustan y no quisieras tiralos pero !!!ya no hay lugar donde guardarlos¡¡¡no te preocupes yo puedo hacer carpetas con ellos al igual que dibujos de tus personajes favoritos shojo,hentai,yuri,etc..(solo vendo y hago lo mejor, calidad garantizada)

De: Javier Hernández Albarrán
Localidad:México D. F.
Teléfono 5753-5855
Por favor, si saben donde puedo conseguir la Saga de Hades completa, avisenme, asi como de convenciones de comics (incluyendo manga) o anime

De: Sávitri Martínez Pliego (Rei 1)
Localidad:Estado de México
Teléfono 57147935
¡Hola! Necesito comunicarme con aficionados a el anime y manga japonés, intercambiar correo y me gustaria pertenecer al un club. Intercambio imagenes de cualquier anime y manga existentestes, por favor escribanme.

De: Francisco Iván Lepe Salazar
Localidad:Colima , Colima
Teléfono 01-331-23043
Para todos aquellos fanáticos de mangas como : Sailor Moon Saint Seiya X-1999 Magic Knight Rayearth Shojo Kakumei UTENA Bt´X Evangelion Pokémon
Comuniquense conmigo vía telefónica o por correo C.P.28030 . Para intercanviar posters , cartirtas , juegos de baraja , información , imágenes , etc.

De: Jesus Gutierrez Sanchez
Localidad:Puebla, Puebla
Teléfono 2452839
Invito a todo aficionado al anime a formar parte de un grupo de trabajo donde traducimos Anime, Manga y Comics al español!. Toda colaboracion recibira su recompensa -Anime gratis-

De: Fabricio
Localidad:México
Teléfono 57889679
VENDO Saint Seiya Memorial Box 5 CDs de SM Records Nueva $600 llamar por las noches

De: diego
Localidad:naucalpan
Teléfono 5 3 00 97 82
vendo game boy color con 2 juegos bomberman pocket y mario bros deluxe con cable link pilas recargables cargador y una mica $1300 llamar tardes

De: Itzel
Localidad:D.f.
Teléfono 57669405
Busco compañeros para una suscripción, que vivan por ARAGON, interesandos comuniquense entre 9:00 pm y 10:00 pm de lunes a Viernes.

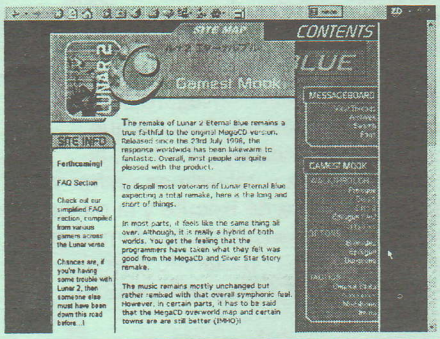
De: JORGE ENRIQUE
Localidad:estado de mexico
Teléfono (5) 7-75-62-85.
se busca otakus para la formacion de un club de animacion japonesa (con disponibilidad de tiempo) en el estado de mexico o alrededores interesados llamar de lunes a viernes. de 5pm a 9pm. sabados y domingos no porfa :)

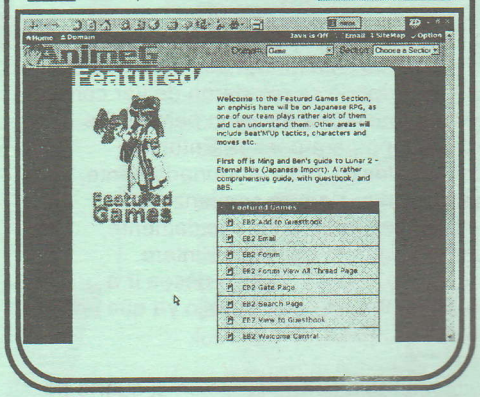
De: Mariana Deytha Mon
Localidad:mexico/d.f.
Teléfono 56448490
vendo manta de " slayers return" en perfecto estado,busco chavas(os) de 17 a 19 años que les interese todo acerca de animacion ,arte,manga ,etc..para conocerlos ,como amigos y para poder intercambiar info.de todo.

De: Misato Tenoh
Localidad:D.F.
Teléfono 56539933
COMPRO o acepto en donacion: revistas DOMO atrasadas ORIGINALES y figuras de Shinji,Toji,Kaworou ,Threelights y Haruka,o diganme donde las puedo conseguir,vendo pelicula del final de evangelion "air/my purest heart for you ",y me gustaria pertenecer a un club de anime por el sur de la ciudad.

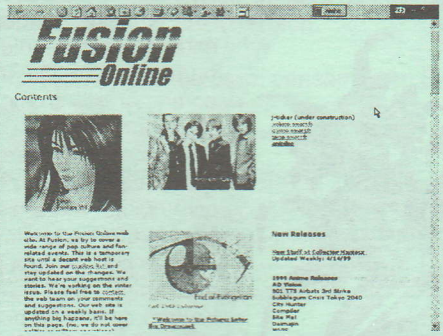
EN LA RED

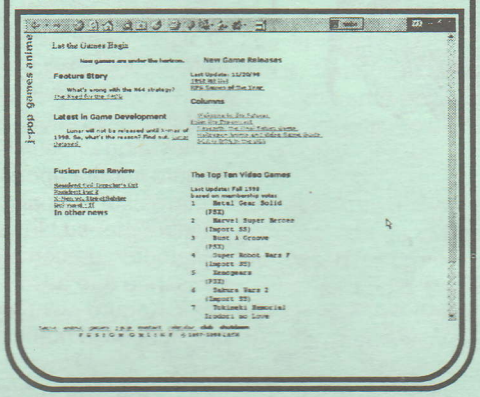
http://www.animeg.com/



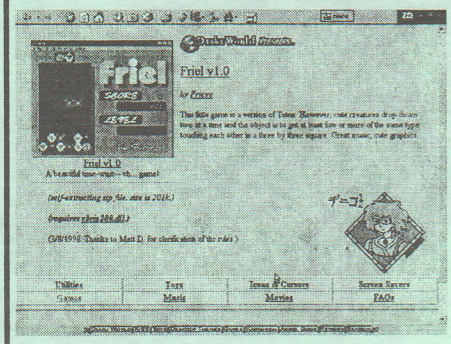


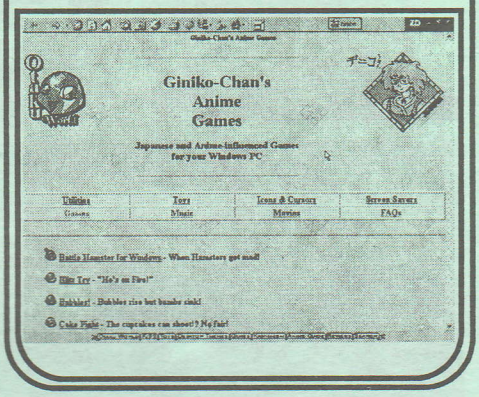
http://www.kahala.net/~artea/



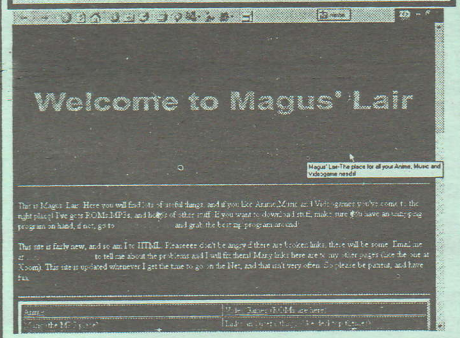


http://otakuworld.com/toys/





http://www.geocities.com/TimesSquare/Bridge/1366/index.htm

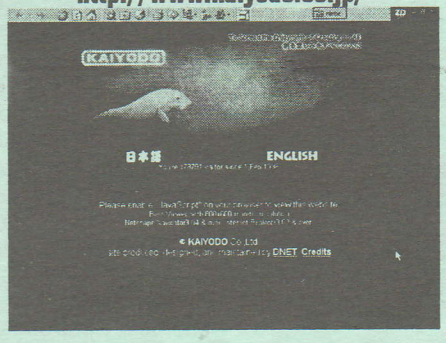


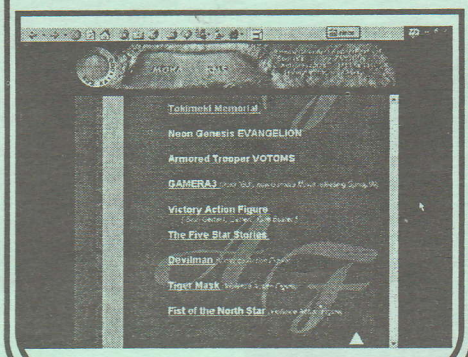
secretas

NO SIEMPRE ESTARA ACTIVA, PERO CUANDO LO ESTÉ, HABRA LIGAS HACIA MODELOS 3D DE CHICAS ANIME, EN EL FUTURO HABRA MAS CONTENIDO UTIL.

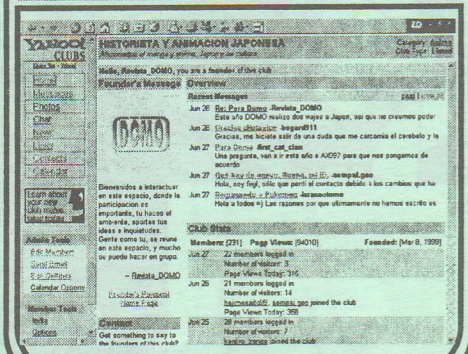
http://domo.hypermart.net/lector.htm

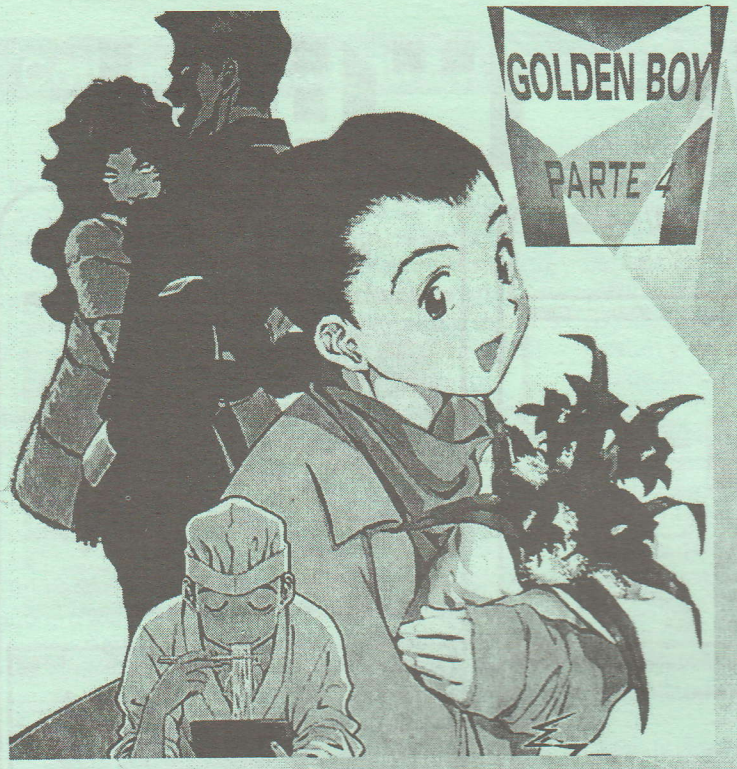
http://www.kaiyodo.co.jp/





http://www.domo.tsx.org





Lección 3: "Danger! The virgin's first love!!"

Este episodio en particular trata de que Kintaro es empleado en un pequeño restaurante de tallarines, porque el propietario se rompió el brazo. Se enamora de Noriko, la hija del propietario, pero parece que un hombre extremadamente rico también tiene interés en ella. Este hombre, o Sr. Kogure como Noriko lo llama, es quien ayudó a la familia cuando el padre fue atropellado por un coche. Un día llega a visitarlos e invita a Noriko a ir a su barco, como ella esta enamorada de él, acepta con gusto. Noriko va a su cita con el Sr. Kogure y se la pasa bien. Atardeciendo, ambos se abrazan y él le pide que se casen, ella esta muy sorprendida y le dice que le de un poco de tiempo para pensarlo. Desafortunadamente, no todo es tan simple como parece, cuando Kintaro descubre al Sr. Kogure con otra mujer hablandole a un secuaz de los Yakuza. Resulta que Kogure esta usando a Noriko por la tienda de tallarines, él quiere casarse con ella, cerrar la tienda y volverla en un bar y divorciarse. Kintaro interrumpe la platica de Kogure y la mujer, le pide que no lastime a Noriko o a su familia de esa forma, pero Kogure comienza a pegarle y amenaza con matarlo si le dice a alguien de eso y después se marcha en su carro dejando a Kintaro casi en la putrefacción.

Al siguiente día, aunque Kintaro esta golpeado sigue trabajando. Más tarde, Noriko dice a su mamá que va a una cita y Kintaro decide seguirla hasta donde se quedaron de ver con Kogure, él le pregunta si ha tomado una decisión pero ella le contesta que necesita más tiempo para pensar. Entonces Kogure intenta apoderarse de Noriko, pero afortunadamente, Kintaro esta ahí para poner un alto; Kogure comienza a desabrochar su blusa y Kintaro se la abrocha rápidamente, desafortunadamente Kogure agarra la mano de Kintaro pensando que es la de Noriko, y la besa. Noriko desea ir a casa, Kogure piensa que ha hecho un buen trabajo ya que cree que le beso la mano.

Esa noche, Noriko esta colocando algunas flores en el cuarto de Kintaro y le pregunta lo que piensa de todo, él le pregunta si lo ha platicado con sus padres, ella se sorprende y piensa que no debió preguntarle. Ella sale del cuarto y va al suyo, se pregunta porqué se ha tardado tanto, entonces va al barco donde se habían visto antes, no encuentra a Kogure pero escucha que esta sucediendo algo en el puente, resulta que Kintaro ya se encontró con Kogure y le esta pidiendo que no lastime a Noriko porque ella toma todo en serio, Kogure no le hace caso diciendo que ella no es lo que parece porque ya lo habían hecho, después se hace para atrás y Kintaro voltea y ve a Noriko. Kintaro corre hacia la mujer que esta al lado de Kogure diciendo que ellos estuvieron hablando de ella, Noriko se aleja en lágrimas y Kintaro va a seguirla pero es empujado por Kogure quien trata de pegarle pero es evadido por Kintaro.

Unos días después, el padre de Noriko ya casi esta recuperado, uno de los patrones pregunta dónde esta Noriko, él responde que tiene un resfriado y que no se ha sentido bien últimamente. Más tarde, Kintaro toca la puerta del cuarto de Noriko y le dice que se marcha y que lamenta todo lo que le paso, ella abre la puerta y le pide que entre. Ella se disculpa por todo y le muestra algo muy especial, Kintaro ve una canasta con flores; Noriko la agarra y admite sus verdaderos sentimientos por Kintaro diciendo que ella hizo todas esas flores teniéndolo a él en mente. Kintaro dice que debe encontrar a alguien que le guste las flores tanto como a ella y después él comenta algo que la hace reír. Afuera, Kintaro se despide de la familia y se marcha en su bicicleta. Noriko comienza a seguirlo, después se detiene y sonrie.

つづく Continuará...

Luchando por el amor y la justicia

Por Tania Fabiola García Guerrero

CHICAS

La gran mayoría de nosotros hemos visto alguna vez un show de niñas mágicas, por mero accidente o porque nos gusta, y hemos caído rendidos ante la simpatía de estos programas. Este género de manga y anime es de los más populares en Japón, y no solo es apreciado por el público femenino; por la belleza y gracia de sus protagonistas, los hombres también caen en la tentación de leer o ver historias con el tema de niñas mágicas. En pocas palabras, la trama en general de las majokos (niñas mágicas) es de una chica bonita que de alguna manera obtiene poderes que la convierten en una especie de heroína que lucha por el bien.

Podemos identificar claramente a las niñas mágicas, si pensamos en Sailor Moon, anime que goza de gran fama en el mundo entero, y que reúne todas las características que un programa debe presentar para ser considerado dentro de la categoría de niñas mágicas.

Sailor Moon tiene hermosas chicas, lindos trajes, buena música, escenas de transformación, comedia, romance y acción. Elementos básicos de las niñas mágicas. Pero aunque todos conocemos a las marineritas, desde hace mucho tiempo transmiten programas de niñas mágicas en nuestro país.

Uno de los clásicos de este género que estuvo en la televisión mexicana es Gigi, cuyo nombre original es Minki Momo. Esta niña, que era una princesa de otro planeta, se transformaba con ayuda de una varita mágica. Tomaba la forma de una chica mucho mayor y ayudaba a alguien que se encontraba en problemas. Tenía como mascotas varios animalitos que hablaban, un perro, un pajarito y un chango, que también trataban de resolver las dificultades junto con Gigi.

Los programas de niñas mágicas son muy entretenidos de ver, ya que cuentan con gran colorido y diversión y casi siempre contienen poca o nada de violencia, aún cuando llega el momento de enfrentar al mal, las peleas no son tan crueles como en animes de mecha, por ejemplo. Aunque hay excepciones, como en Rayearth, donde si llega a correr la sangre. A pesar de esto, los buenos momentos superan a los malos, haciendo a los animes de niñas mágicas aptos para niños muy pequeños.

Si analizamos el éxito del que gozan las historias de niñas mágicas podemos descubrir varios puntos importantes. En primer lugar la o las chicas son muchachas jóvenes y bonitas, siendo esto atractivo a la vista. Generalmente llevan una vida de estudiante normal, van a la escuela, tienen que hacer tareas y enfrentarse a maestros y exámenes, este es un factor que las vuelve identificables con las niñas que ven el programa. También hay jóvenes guapos, y algo de romance, constituyendo el lado sentimental del show.

Las transformaciones son una secuencia de color, magia y música, y los objetos con los que se realiza este cambio son comercializados, poniendo así al alcance de todas las que ven el programa los accesorios de su heroína. De esta manera pueden imitar los movimientos que ven en el programa y sentirse parte de la historia. Cosa que no sucede con las historias de mecha o fantasía, ningún fan de Evangelion puede presumir de tener su propia unidad EVA de tamaño natural, ni tampoco de montarla para subir a pelear. En la fantasía sucede lo mismo, armaduras y espadas no son algo muy cómodo para llevar por todos lados, en cambio, un broche de transformación, o un cetro mágico son fácilmente transportables.

Lo más importante de estas historias es que la magia está presente, haciendo a los que las ven divertirse, emocionarse y soñar al observar los poderes y transformaciones llenos chispas, estrellas y colorido.

En resumen de todo lo dicho anteriormente, he aquí una serie de elementos que por regla general aparecen en un programa de niñas mágicas:

La protagonista: Esta chica es adorable, alegre, llena de energía, simpática, divertida, bonita, inocente, llorona, algo torpe, tierna, querida por todo el mundo y no muy buena en la escuela. En pocas palabras un estuche de monerías. Generalmente tiene entre 8 y 17 años y lleva una vida normal de estudiante con familia y amigos.

MAGICAS

La misión: Nuestra protagonista se convierte en niña mágica porque algún ser poderoso, mágico o de otro planeta le encarga una misión, como combatir a una presencia maligna, y para que pueda realizar su tarea de luchar contra el mal le da poderes mágicos, como ejemplo tenemos a Ririka. También puede ser que la chica sea La Elegida, aquella que desarrollará el poder necesario para vencer al mal, y aunque sea de momento sea llorona, floja, boba y torpe, no queda más remedio que ponerla al mando. Hay veces que la niña no quiere aceptar la misión, como sucede con Usagi y Umi, porque le da miedo o implica hacer algo peligroso. Pero al final no le queda otro remedio mas que aceptar su situación. Generalmente esto no sucede y la chica acepta su trabajo y utiliza sus nuevos poderes con entusiasmo. La misión no siempre es otorgada por alguien, la niña puede tener magia por si misma y como es una buena persona decide combatir contra el mal porque así lo desea. Este es el caso de Meimi de Saint Tail. Sucede también que no hay misión propiamente encargada, la niña obtiene sus poderes porque realiza una buena acción y algún ser la premia o porque estaba en el lugar indicado donde aparecería un ente que le otorga magia para que haga con ella lo que desee. Cuando es así, se podría decir que la misión es ayudar a otras personas con los nuevos poderes. Sea cual sea la razón por la que se le otorgue magia a la protagonista, esta siempre los utilizará de alguna u otra manera para hacer algo por aquellos que están en problemas.

La mascota tierna: La mayoría de las niñas mágicas cuentan con lindos animalitos que les dan sus poderes, hablan, las guían en su trabajo, ayudan y vigilan que se porten bien. Pueden ser mascotas comunes como perros, gatos, ratones, pajaritos, conejos o algunos otros más exóticos como dinosaurios o erizos. Como ejemplos de mascotas tenemos a Luna de Sailor Moon, a Mokona de Rayearth y a Kero-chan de Card Captor Sakura. En ocasiones la mascota, no habla ni hace algo relevante, simplemente está de adorno para hacer más agradable el programa con sus gracias, ejemplo de esto es Ruby de Saint Tail.

El amigo: La identidad secreta de la niña mágica no debe ser revelada, pero ocurre que algún amigo de ella la conoce, ya sea porque se lo dijeron o porque lo descubrió por si mismo. Ahora que comparte su secreto, el amigo, que casi siempre es amiga, ayuda a la niña mágica, ya sea con consejos, con medios materiales para que pueda llevar a cabo su misión o salvando de alguna manera a la niña mágica cuando está en problemas. Ejemplos de esto son: Seira de Saint Tail, quien brinda ayuda y da su opinión a Meimi y Tomoyo de Card Captor Sakura, que confecciona los trajes de batalla de Sakura.

El objeto de transformación: Cuando se le revela su misión, la niña mágica recibe algún objeto que le permite transformarse, este puede ser una varita mágica como la de Pastel Yumi, una pluma como en el caso de Sailor V, un broche, como el de Sailor Moon, una polvera como la de Creamy Mami o cualquier otra cosa femenina comercializable.

La frase de transformación: Para activar el poder del objeto antes mencionado y ser capaz de transformarse, la niña mágica tiene que decir alguna frase, un conjuro o unas palabras sin sentido. Generalmente invocan a la fuente de su magia. Ejemplos: Usagi y su clásica frase: "Por el poder del prisma lunar" y Gigi con : "Diamante mágico, dame el poder. Una..(aquí dice el nombre de la profesionista en que desea convertirse, por ejemplo: enfermera)...quiero ser"

つづく Continuará...

MASTER COMICS
EN JALISCO
Tu búsqueda ha terminado, posters, cartas, pins, scrolls, playeras, calcomanías, figuras de acción, barajas, comics nacionales e internacionales, magic y muchas otras cosas de tus animaciones favoritas, las encontraras en Master Comics
Surtimos pedidos a cualquier parte de la República, sin importar cantidad.
Av. Juárez #650
Col. Centro
esq. con Pavo
Guadalajara, Jalisco
Tel. (3) 613-7433
Enrique Ladrón de Guevara 5450 local 3
Col Paseos del Sol
45070 Zapopan, Jalisco
Tel.(3) 631-7354

COMICS CENTER
EL DRAGÓN
Rep de Colombia #75 local A3
Col. Centro, México D.F.
horario de Lunes a Sábado
de 10am a 7 pm
precio
especial
a mayoristas
DOMO AGOSTO 1999
58
$17.00 PESOS
amplio surtido en animación japonesa